Tot.169

SE打造“伊瓦利斯同盟”,《最终幻想战略版》两款新作公开!

游戏机实用技术

TV GAME

新闻专题

新·任天堂王朝

勇者斗恶龙IX事件深度透视

特别企划

谁动了我们的历史?

历数游戏剧情与历史本纪的交汇点

真·风神制作

百分百攻略

荒野兵器5

十周年纪念 又一次感动

世界传说光明神话

教你如何成为救世主

圣剑传说4

剧情流程+作战要点全解析

失落的星球极点危机

完全剧情 + 攻关指南

Gamehalo DVD mini

精彩游戏演示 失落的星球

热血最强 胜负师之猴球闪电战

游戏点评 蓝龙

游戏预告片 幽灵行动 尖峰战士2

2007.2A 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
03>
9 771008 060006

百分百研究
如龙2 / 召唤之夜4 / 宿命传说

小说回廊
潜龙谍影 掌上行动



本期赠品 Gamehalo DVD mini + JUMP全明星海报


MOTOROKR E6
传神影音在手 享乐PDA
电影想怎么看就怎么看，听谁的音乐我说了算，玩什么怎么玩我自有标准。我从不拿那些超薄手写屏幕、26万色彩屏、200万像素相机、1G内存跟别人炫耀，我只用MOTOROKR E6娱乐自己。
附赠1G内存卡及精彩内容*
MOTOROKR E6绝佳搭配——蓝牙立体声耳机S805
www.motorola.com.cn/E6
新一代纯平手写触摸屏，时尚至薄设计
2.4英寸26万色高清超大彩屏
200万像素带微距数码相机
内置RealPlayer音乐视频播放器
智能名片识别和先进条码识别技术
MOTOROLA
© 2006 Motorola Inc.

新·任天堂王朝 《勇者斗恶龙IX》事件深度透视

文 星夜



每年岁末年初之际，各媒体总是习惯性地对上一年发生的事件进行盘点和评选，而如果要评比2006年游戏业十大事件，那么《勇者斗恶龙IX》登陆NDS事件必然榜上有名。由于时间和版面等因素，这个发生在上期本刊截稿日的事件我们没能进行深入报道，而这起事件的重大意义和影响力显然不是一页焦点能够一带而过的，因此我们在2006年的最后一期杂志上补充了这么一个新闻专题。

新·任天堂王朝？

日本游戏历史可以分为两个阶段：任天堂时代与索尼时代，如果要为这两个时代寻找一个明确的分界点，那应该是1997年1月。那个月里，《最终幻想Ⅶ》发售，《勇者斗恶龙Ⅶ》确定为PS独占，任天堂时代最重要的两个第三方游戏系列全部转投索尼阵营，完成了日本游戏业的改朝换代。

当然，仅仅依靠两个游戏系列不足以决定主机的命运，《最终幻想》(FF)和《勇者斗恶龙》(DQ)这两个游戏系列的意义在于其强大的推波助澜的作用，他们总是选择在最主流的平台上推出正统续作，并进一步巩固该平台的地位。打个不算太恰当的比方，他们就像古代帝王的玉玺，是一种权力地位的象征。

自1995年的《勇者斗恶龙Ⅵ》以来，任天堂已经与《DQ》的正统续作告别了11年，如今日本国民级RPG重归任天堂怀抱，虽然PS3与WⅡ的前景如何还未可知，但至少已经表明NDS与PSP的竞争中NDS已大获全胜。更加重要的是，正如岩田聪所言，这是一场掌机与家用机之争的胜利，作为任天堂大本营的掌机市场已经在日本超越了家用机市场，这也是《勇者斗恶龙Ⅸ》选择在掌机上推出正统续作的主要原因。

失去的家用机市场能否夺回尚未可知，但任天堂已经通过掌机创造了一个新的王朝。

《勇者斗恶龙》的影响力

《勇者斗恶龙》是日式RPG的鼻祖，也是日本的国民级RPG，截至2006年12月，该系列的累计总销量已经达到了4100万套。在日本，《勇者斗恶龙》与《最终幻想》被称为"RPG双璧"，而在日本国内的影响力以前者较高。这两个游戏系列被认为对日本游戏市场的硬件销量有着至关重要的影响。

从《勇者斗恶龙Ⅲ》开始，该系列已经被确立为日本的国民RPG。《勇者斗恶龙Ⅲ》发售时由于在日本各地短时间内迅速售罄，很多犯罪者从中小学生手中恐吓抢劫，被称为"DQ狙击"现象。这起事件后，考虑到游戏卡带生产周期较长的因素，为了确保《DQ》的产量和首批发货量，《DQ》的制作周期被大幅延长，游戏发售时间也被强制限定为周末。

《勇者斗恶龙》在日本的影响力早已超越了游戏业，相关的攻略、小说、漫画、模型、卡片游戏等都十分畅销，1989年3月，Enix成立了"Enix Products"专门经营《DQ》相关周边产品。



《勇者斗恶龙》的诞生

《勇者斗恶龙》(Dragon Quest)的设计概念基于RPG的鼻祖《巫术》。在Enix举办的游戏设计大赛上获奖的堀井雄二和中村光一参加了美国旧金山举办的一个电脑展，在那里他们看到了《巫术》，并对这种游戏类型非常感兴趣，因此回国后就购买了一台苹果电脑深入研究。为了将这种游戏类型以日本人喜闻乐见的形式在日本推出，堀井雄二想到了漫画的推广方式。堀井雄二曾经在漫画杂志《少年跳跃》工作，在此期间结识了鸟山明，因此他决定邀请鸟山明担当游戏人设并设计封面。堀井雄二还请来了为多部日本电视剧作曲的杉山光一，以古典音乐和瓦格纳歌剧为灵感，为《勇者斗恶龙》创作了主题曲。

《勇者斗恶龙》分支系列日本国内销量表

游戏名	机种	发售日	出货量
特鲁尼克大冒险	SFC	1993年9月19日	90万
勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ(复刻)	SFC	1993年12月18日	120万
勇者斗恶龙Ⅲ(复刻)	SFC	1996年12月6日	140万
勇者斗恶龙 怪兽篇	GB	1998年9月25日	235万
特鲁尼克大冒险2	PS	1999年9月15日	65万
勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ(复刻)	GB	1999年9月23日	73万
勇者斗恶龙Ⅲ(复刻)	GB	2000年12月8日	75万
勇者斗恶龙 怪兽篇2 鲁卡篇	GB	2001年3月9日	112万
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊鲁篇	GB	2001年4月12日	45万
勇者斗恶龙Ⅳ(复刻)	PS	2001年11月22日	121万
特鲁尼克大冒险2 ADV	GBA	2001年12月20日	20万
勇者斗恶龙 怪兽篇1·2(复刻)	PS	2002年5月30日	30万
特鲁尼克大冒险3	PS2	2002年10月31日	55万
勇者斗恶龙 怪兽篇3	GBA	2003年3月29日	55万
剑神 勇者斗恶龙	专用机	2003年9月19日	51万
史莱姆总动员	GBA	2003年11月24日	32万
勇者斗恶龙Ⅴ(复刻)	PS2	2004年3月25日	164万
特鲁尼克大冒险3 ADV	GBA	2004年6月24日	14万
史莱姆总动员2	NDS	2005年12月1日	20万

命

沉重的生命在绝望中逝去，新的生命在希望中诞生——正如王朝的更迭。

1996年1月31日，Square宣布加盟PS，同时公开PS独占的《最终幻想VII》。任天堂股价当即暴跌7%。

1997年1月14日，Enix宣布PS独占《勇者斗恶龙VII》，那一天，SCE宣布PS全球销量突破千万。

2006年12月12日，Square Enix宣布于NDS上推出《勇者斗恶龙IX》。次日，SE股价飙升6.4%，涨至每股3060日元，这是21个月来SE股价的最高点。

2006年12月12日，那一天是PSP的2周岁生日，12天前，将其亲切地称为"小女儿"的久多良木健无奈地交出了SCEI社长职务。

同样在12月12日，日本汉字能力鉴定协会公布了代表2006年世态的"今年的汉字"。

自1995年起，每年12月12日左右，京都清水寺住持会在一张巨大的宣纸上挥毫写下"今年的汉字"，然后供奉在千手观音菩萨面前。今年住持在宣纸上写下了一个"命"字。

"命"被日本民众选为"今年的汉字"，体现了人们对沉重而宝贵的生命的思考。2006年日本频频发生学生受虐自杀事件，而秋篠宫亲王王妃则在这一年诞下了天皇长孙悠仁。沉重的生命在绝望中逝去，新的生命在希望中诞生——正如王朝的更迭。

文 Lancer

本能



2002年5月末，74岁的山内溥放弃了女婿荒川实以及任天堂社内多名实力候选人，将社长职务交给了42岁的岩田聪。事后在接受媒体访问时，山内溥说："他拥有在游戏业内生存的本能。"

生存曾一度成为摆在任天堂面前最严峻的问题。山内溥在任天堂危急时期激流勇退，将资历不足的岩田聪提拔为社长，该决定曾在任天堂掀起轩然大波，社内不满之声此起彼伏。刚刚上任的岩田聪意气风发，提出了2006年内NGC全球销量突破5000万台的雄伟目标，结果其上任当年，任天堂业绩严重恶化，岩田聪遭到社内的强烈排斥，呼吁其下台的元老不在少数。但正如山内溥所言，岩田聪对于游戏业的走向有着敏锐的洞察力。出师不利的岩田聪自2003年后开始具有强烈的危机意识，并将生于忧患、死于安乐的意识灌输给每个员工。与山内时代相比，岩田时代的任天堂显得和蔼而低调了许多，没有了向对手公开叫骂的山内溥式惊人言论，没有了对第三方傲然冷视的高傲态度，在任天堂的各种发布会里，我们看到的是轻松欢愉的气氛，即便是口无遮拦的雷吉*(编注：美国任天堂总裁)*也总是以其幽默感而深受玩家乃至对手的喜爱和尊敬。岩田聪执掌下的任天堂正在摆脱百年老铺的古板形象，如IT时代里的新生企业般散发着充满活力的气息。与这种改变相生相随的是第三方策略的彻底转变。

率先为游戏业引入了权利金制度的任天堂深谙对第三方的制衡之道，通过权利金条件和流通渠道的限制杀鸡儆猴曾是任天堂屡试不爽的策略，而这种蛮横作风最终使其落了个众叛亲离的可悲下场。但即便是坐守N64这座孤立无援的孤岛，山内溥依然能够让他的股东们安心地数钱——任天堂的神奇之处就在于它几乎可以凭借一己之力打造一个完整的游戏王国，普天之下，或许也只有任天堂才有这样的实力。但N64在欧美的成功只不过是任天堂昔日霸王气息的余威使然，也注定只能是任天堂只手擎天的最后神话。缺乏RPG的支持使NGC在日本本土败得一踏涂地，而当Xbox的出现侵食着任天堂在欧美的最后阵地，NGC自诞生之日便已病入膏肓，

「勇者斗恶龙」系列回顾

文 星夜

勇者斗恶龙

对应机种 FC

发售日 1986年5月27日

销量 150万



通过在《少年跳跃》等杂志上的宣传，由鸟山明担当人设的《勇者斗恶龙》发售前就已经聚集了相当高的人气，而150万套的销量甚至超过了Enix之前推出的所有游戏的总和。这款游戏的开发其实只用了不到5个月的时间，开发团队成员只有区区数人，游戏本身也相当粗陋简单，甚至没有存档系统(需要用密码续档)但在当时，《勇者斗恶龙》这样的游戏是日本家用机玩家从未见过的，RPG独有的冒险感觉给玩家留下了深刻的印象。

勇者斗恶龙II

对应机种 FC

发售日 1987年1月26日

销量 241万

虽然与前作仅相隔了半年，《勇者斗恶龙II 恶灵的众神》发售后获得了更大的成功，开始出现大批铁杆FANS排队购买的盛况。这款游戏也让Enix在任天堂第三方阵营中的地位迅速提升，任天堂将其权利金条件上调到与Namco、Konami等元老相同的级别。



《勇者斗恶龙II》首次出现了队伍的概念，冒险人数增加到3人，寻找同伴一起冒险的设定成为今后RPG的典型设定。不过这款游戏仍然需要用密码续档，并且密码长达45个字母(前作为20个字母)。

游戏情报站 新闻 综述 评论 专题

首发软件阵容之薄弱堪称游戏历史之最。2003年，任天堂出现了数十年来的首次亏损，其股价在三年内共缩水了60%，深感力不从心的任天堂终于低下高贵的头颅。

2001年山内溥确认岩田聪为社长继任人选开始，任天堂高层的身影频频出现于各重要第三方的总部。2001年1月，Square暗示了加盟任天堂的愿望；2001年9月13日，Capcom公布了NGC独占《生化危机》全系列的震撼消息；2002年2月22日，任天堂与世嘉、Namco宣布合作开发基于NGC技术的街机基板Triforce；2002年3月9日，Square巧妙地通过由河津秋敏设立的子公司加盟任天堂，绕过了作为重要持股者的索尼的阻挠，为NGC开发《最终幻想水晶编年史》，并于其后公布了GBA的《最终幻想战略版Advance》；2002年9月4日，任天堂宣布与Bandai全面合作；2002年末，Konami决定开发《潜龙谍影：孪蛇》……任天堂正努力与昔日兵戎相见的第三方们修补合作关系。

在一家独大的游戏市场里，市场垄断者是第三方赖以生存的衣食父母，在PS2占领了日本家用机市场绝大部分份额的情况下，即便是任天堂这个前朝天子也很难让第三方毫无顾忌地全力效命。索尼与第三方的关系颇有点像当年任天堂的壮年期，虽然索尼并不干涉第三方的经营策略，但对于一些重要游戏系列却十分敏感。微软加入游戏市场后曾积极拜访日本所有的第三方，试图以丰厚的条件争取一线游戏系列，但大多数第三方迫于索尼的压力而采取了观望的态度。当时负责在日本开拓第三方关系的凯文·巴赫斯曾无奈地说：“日本人喜欢玩弄权术，我曾听说不忠诚的游戏公司会遭到索尼的报复。”索尼对第三方的制肘成为微软长期无法打开市场的重要原因，而任天堂NGC公关战的结果也只是一些二线游戏和复刻游戏，真正胜利的只有《生化危机》，并且这起交易的最终结局是《生化危机4》灰头土脸地转投PS2，让Capcom再度背上水性杨花的骂名。好在任天堂的手中还握着一张份量十足的王牌，比起微软，任天堂至少还有一条曲线救国之路。

2003年情人节，与GBA-SP同步推出的《最终幻想战略版Advance》在宣传和销售渠道上都获得了任天堂的鼎力相助，最终全球销量超过270万套。任天堂的这块掌上方寸地让人心痒难耐。

掌机外交

2001～2005年期间，PS2与GBA主导着日本游戏市场，这段时间内两部主机在日本基本保持并驾齐驱的趋势，PS2诞生了28款百万大作，而GBA共有27款。虽然在GBA的27款百万大作中，第三方仅占5款，但GBA低投资高收益的特性足以让第三方趋之若鹜。掌机是索尼鞭长莫及的领域，在这个由任天堂只手遮天的市场里，索尼对第三方没有任何约束力。在过去，任天堂对于掌机和家用机的经营管理泾渭分明，但进入GBA/NGC时代后，任天堂强调的“联动策略”已经从单纯的主机联动悄然蔓延到“关系的联动”，通过GBA向第三方诱之以利，借此培养良好的战略合作关系，进而逐步削弱第三方对索尼的依赖性。这种“掌机外交”手腕在《最终幻想战略版Advance》的热销中得到了升华，Square Enix在合并后的商业策略发布会中明确指出了今后对掌机业务的大力扶持，与任天堂之间的关系越走越近。

PSP是索尼进一步开拓游戏市场的必然，而选择2003年5月这个时间公布则耐人寻味。当时PSP从硬件的粗略规格到外形设计都还没有定案，如此焦急地公布只能让对手有更为充裕的时间准备对策。索尼希望在这GBA-SP发售后的如日中天之际，为任天堂与第三方开展地如火如荼的合作关系泼一盆冷水。PSP的倩影尚未现身，索尼就开始竭尽所能地宣传其UMD格式，为掌机的多媒体时代摇旗呐喊，仿佛已经看到了PS与N64大战中CD-ROM大败游戏卡带的历史再度上演。

如果任天堂推出的是GBA2而不是NDS，索尼的计划几乎将毫无疑问地如预想般实现。任天堂独霸掌机市场15年，掌机世界就在贫弱的机能中徘徊了15年。与索尼相比，任天堂的硬件研发实力无疑逊色许多，与这位靠便携娱乐设备发家的电子业巨人比拼技术，任天堂几乎毫无胜算。山内溥的直觉和岩田聪的“游戏业生存本能”在这生死存亡之际再度拯救了任天堂。鉴于任天堂在技术竞争中越来越力不从心的局面，山内溥在退休前提出了NDS的提案，希望将游戏业指引到对任天堂有利的方向。PSP公布后更坚定了岩田聪全力推广NDS的决心。

为了在最短时间内保证NDS的成功，任天堂几乎倾尽了整个公司的力量，甚至WⅡ的研发进度也因此大大推后。在NDS公布之前，“在所有对手前推出次世代主机”是任天堂各高层在媒体采访中的一致口吻，结果技术最简单的WⅡ却来得最晚。从WⅡ的内部结构中，任何一个了解计算机硬件的人都可以看出其技术构造的简单，任天堂极力宣传的手柄也没有应用到任何突破性的技术，正常情况下这样一部用NGC的技术直接改造而来的游戏机断然不可能耗费5年的研发时间。

2005年，任天堂为NDS投入了500亿日元的宣传费，成为该公司有史以来产品宣传的最大手笔。同期，索尼对PSP的推广同样不遗余力，无论是市场宣传、与分销商的合作还是主机的生产都准备得十分到位，美国的PSP首发数量高达100万台，在英国更是以两倍于NDS的成绩创造了英国游戏历史上的最



高记录。到2005财年末，PSP的全球销量达到了1710万台，发展速度与当初的PS2大体相当。然而进入2006财年，PSP的发展脚步戛然而止。

根据PS和PS2的经验，主机发展的前三、四年内销量会呈明显递增之势，但在2006年春，索尼却为PSP制定了2006财年出货1200万台的预期，远低于2005财年1410万台的实际销售成绩。这实际上是一个相当重要的战略信号，意味着索尼在2006财年将会降低对PSP的推广力度，其原因在于PS3的生产和销售需要消耗巨大的资源，资金并不充裕的索尼只能厚此薄彼。资金不足意味着降价和设计新机型等推广战略无法实施，甚至游戏开发人员也大多抽调给

勇者斗恶龙III

对应机种 FC
发售日 1988年2月10日
销量 380万



在口碑上，《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的开始》是“《DQ》系列”的巅峰，从这款游戏开始，《DQ》真正成为了日本的国民级RPG。《勇者斗恶龙Ⅲ》发售当日引发了日本全国范围内的大规模逃课旷工现象，排队购买游戏的玩家造成了各地严重的交通拥堵。为了防止今后出现类似情况，日本政府有关部门甚至出台了《DQ》正统续作只能在周末发售的规定。在游戏系统上，《DQ3》作为“洛特三部曲”的完结篇已经基本确立了日式RPG的框架，并且随着FC卡带电池记忆技术的出现，这款游戏终于采用了存档系统，让玩家永远告别了一边玩游戏一边用纸笔抄密码的时代。

勇者斗恶龙IV

对应机种 FC
发售日 1990年2月11日
销量 310万

《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》是“天空三部曲”的开始，也是该系列在FC上的终结。虽然该作的反响远不如《DQ3》，但仍然获得了当年度的最佳游戏奖。《DQ4》最大的特点是采用了章节式剧情结构，整个游戏由5个章节构成。该作还首次引入了马车系统，以及AI的自动战斗系统。



了PS3的开发项目，PSP版《GT赛车4》也因为PS3的《GT赛车HD》和《GT赛车5》而被长期搁置。索尼相信第三方的强力支持能够让PSP捱过艰难时期，但现实的残酷远远超出了它的想象。

直到2006年9月底，PSP在欧美的出货量（1757万）还是高于NDS（1530万），但到10月份，索尼将PSP的全球出货量预期下调到了900万台。以"触摸世纪"系列游戏为首的攻势已经从日本烧到欧美，带动NDS的销量高歌猛进，进入夏季之后其在欧美的销售速度开始超越PSP，秋冬商战期间，NDS以绝对优势在全球范围内力压PSP。自夏季开始，包括EA总裁普罗斯特在内的各第三方纷纷公开抱怨PSP长期不降价，并表示将把支持重心从PSP转向NDS。而在日本，销售速度不到NDS六分之一的PSP几乎已经没有翻身的希望。面对将被彻底击垮的危机，PSP的价格仍然坚挺，在索尼透露的商业计划中，看不到任何针对PSP的大动作。事实上，经过了2006年末商战的惨败后，单靠降价已经很难让PSP挽回局面。

2006财年，PS3给SCE造成了2000亿日元的亏损，过去一直被称为索尼"Cash Cow"（意即摇钱树）的SCE正在成为索尼的重点扶贫对象，PS3拖累了PSP，拖跨了SCE的财政状况，并且将很可能让索尼辛苦建立了十余年的软件阵营土崩瓦解。

弑旧主

SCEA的一位高层在媒体采访中说："技术创新就要付出代价"。为了PS3的创新技术，索尼已经让自己伤痕累累。如今索尼的处境就像十年前的任天堂，固执地追求并不被人看好的格式，直到第三方产生异心。

SCE、Square和Enix，说不清到底是谁成就了谁，昔日任天堂的左臂右膀在一个合适的时期选择了另外一台适合自己的主机，与任天堂之间的恩怨纠缠只不过是促成这一决定的小小佐料，一切都在商业利益的最高原则下自然而然地发生。同样出于商业角度考虑，游戏业的单极化对于第三方必然有弊无利，这一点无论是见风使舵的Capcom还是忠心耿耿的Namco都心知肚明，表面上与索尼唇齿相依的Square与Enix同样清楚。早在PS2发售初期，Square就曾考虑投靠微软，社长铃木尚与Xbox团队高层频频秘会。若非Square狮子大开口，索尼恐怕早已与《最终幻想》绝缘。Enix更是从加盟PS之日起就一直与任天堂若即若离，GB系主机上的多个《勇者斗恶龙》番外篇一直是Enix的重要利润源。SCE的江山坐稳后，对于这些功臣的态度早已不像当初般殷勤。2001年Square因电影投资失败濒临破产，索尼斥资1.24亿美元令其度过难关，此举被理解为索尼的报恩行为，而索尼其实也从其中捞到了不少好处。当初Square向微软提出的收购条件是以25亿美元卖掉其40%的股份，而索尼只用了1.24亿美元就买下了Square 19%的股份，并防止了Square被微软收购的危险。

自索尼登上王位，日本游戏市场长期处于单极化状态，缺乏竞争和市场结构的单一导致日本市场连续7年萎缩，而欧美市场则在PS/N64、PS2/NGC/Xbox的竞争中蓬勃发展。长期处于索尼管控下的日本游戏商需要一个充满竞争的硬件市场，让任天堂与微软能够直缨索尼的锋芒。在PS2地位稳如泰山的情况下，第三方的跨平台策略注定难以实行，但PS3的危机却成为第三方揭竿起义的最佳契机。

PS3、X360、WII三者实力空前接近，未来局势缥缈不定。第三方有了更多的选择，索尼的约束力也就大大折扣。不过在日本，PS3仍然是RPG类游戏的最佳归宿，X360在日本毕竟还是难成大器，而WII的硬件特征注定不是一个适合RPG的平台。因此Square Enix从一开始就决定将《最终幻想XIII》分配给PS3，这个必然以华丽的视觉效果为卖点的大作毕竟最适合追求影音享受的PS3用户，但《勇者斗恶龙IX》该何去何从却成为摆在SE决策者面前的一道难题。

SE高层曾公开表示，SE不希望索尼一家独大，因此会对各主机有更均衡的支持。《最终幻想XIII》公布后，人们纷纷猜测《勇者斗恶龙IX》将会登陆WII，但在SE会长福岛康博眼中，只有在日本销量突破1000万台的主机才配得上《DQ》，因为《DQ》是一个四白金级国民大作，必须要有足够的硬件装机量。Square与Enix合并后，《FF》和《DQ》的档期安排是一个重要课题，为实现每年稳定的营收，《FFXII》→《DQ8》→《FFXIII》→《DQ9》是最理想的档期安排，这四款游戏原本都计划在PS2上推出，但《FFXII》开发进度的严重落后彻底打乱了SE的整体档期安排，按照《DQ8》→《FFXII》日版→《FFXII》美版的顺序，意味着2007财年必须要有一款《DQ》。而在2007年，三大次世代主机都不可能在日本突破千万销量，而PS2行将就木，将《DQ9》恩赐于NDS确实是无奈之中的上上之选。


■《最终幻想XIII》开发度不到10%，很难赶在2007财年内上市。

岩田聪在《勇者斗恶龙IX》发布会后的答记者问中说："这次《DQ》的回归有赖于掌机影响力的扩大，这次事件最让我感慨的是掌机真的成为了业界的主流。"《DQ9》是NDS的胜利，也是掌机的胜利，作为系列20年来首次在掌机上率先推出的正统续作，《DQ9》是SE一次全新的战略尝试，同时也明确地贯彻了福岛康博的"一千万宗旨"，而选择在12月12日这个特殊的时间公布，则是SE对索尼霸权的一次公开叫板。

从道义上说，SE此举实在是过于阴损。PSP在年末商战期间被NDS打得落花流水，好不容易迎来了两周岁的生日，却被狠狠地踩了一脚。虽然我们并不清楚SE选择这个时间的真正用意是什么，但这样的巧合实在很有"弑旧主，表忠心"的味道。所谓墙倒众人推，索尼这道墙还没倒，就被昔日心腹狠踹了一脚，而这一脚将很可能形成连锁效应，甚至动摇索尼第三方阵营的根基。

勇者斗恶龙V

对应机种 SFC

发售日 1992年9月27日

销量 280万



《勇者斗恶龙V 天空的新娘》是"《DQ》系列"的又一个高峰，虽然对于同时期的SFC游戏而言，这款游戏的画面相当简陋，但音乐相当出色，而祖、父、子三代的冒险带来了更为波澜壮阔的感觉。另外，该作后来在PS2上推出的复刻版是《DQ》所有的复刻版中销量最高的一款。

勇者斗恶龙VI

对应机种 SFC

发售日 1995年12月9日

销量 320万



《勇者斗恶龙VI 幻之大地》发售时，由于卡带造价的飙升，SFC游戏售价普遍在1万日元以上，尽管如此，售价高达11400日元的《勇者斗恶龙VI》仍然突破了300万套的销量。难度极高是该作广遭诟病的主要原因之一，不过多层世界的概念相当诱人。该作发售后还推出了各种相关的漫画、小说、广播剧CD等周边产品。

笔者从不认为单凭一个游戏系列能够决定主机大战的格局，但不可否认的是《FF》、《DQ》这种级别的游戏确实是强有力的风向标。1997年《最终幻想Ⅶ》发售后形成了RPG风潮，其他第三方也纷纷跟进，PS上涌现了大批制作精良的RPG，而N64由于卡带容量的限制注定在RPG方面难以有所作为，因此"要玩RPG就要买PS"这种思想在日本深入人心。"触摸世纪"系列游戏起到的市场引导作用同样是NDS成功的主要原因，此类游戏的特征使得NDS具备了不可替代性，但有着强烈危机意识的岩田聪早已看到"触摸世纪"热潮消退的迹象。在接受日本媒体采访时，岩田聪不无担忧地说："今年日本市场有点反常，由于实在过于乐观，这样的势头恐怕无法维持太久。"任天堂需要创造一个新的热点，让走在云端的NDS实现"软着陆"。实现了足够的装机量后，任天堂开始回归本源——用传统的游戏类型继续扩大战果。

从2007年春季开始，任天堂将以《塞尔达传说：幻影砂漏》为旗舰，开始面向传统玩家的强大攻势，《勇者斗恶龙Ⅸ》将会成为这波攻势的高潮。《勇者斗恶龙Ⅸ》从2005年底就已经开始投入开发，而任天堂在此之前就已经对其积极游说，可见其早已策划好NDS的这一发展脉络。2005年末NDS在日本的热销以及次世代格局的朦胧让任天堂拥有了天时地利，加之SE极力推行跨平台战略的"人和"因素，NDS的《勇者斗恶龙Ⅸ》可谓水到渠成。

这场似乎已经酝酿已久的阴谋终于选择了一个最具戏剧性的时间实现了最佳的震撼效果，而紧随其后公布的PSP版《最终幻想战略版：狮子战争》让这场阴谋再一次峰回路转。

三足鼎立

"伞式营销"(Umbrella Branding)是现代营销学中的一个重要课题，这种经营策略简单的说就是让同品牌下的其他产品共同享有品牌声誉的竞争优势，这种策略的操作方式是将巨额广告推广费用集中于单个品牌的高密度宣传，这样不仅可以获得广告费折扣，还可以让相关产品摊销的平均广告费降低，而品牌认知度的提升效果却远高于单独宣传。任天堂的"触摸世纪"系列游戏就是"伞式营销"的典型案例，任天堂将《锻炼大脑的成人DS训练》等一系列性质相同的游戏全部归类为"触摸世纪"，在相关产品的宣传中都附带打出了"触摸世纪"的口号，让该品牌通过超高密度的曝光率迅速打响知名度，并形成强大的社会效应。任天堂2005财年的500亿日元广告费绝大部分都投入到了"触摸世纪"的相关游戏中，该系列的成功是形成NDS现象的主要原因。

在游戏业内"伞式营销"的手段并不罕见，游戏业普遍存在的续作现象就是"伞式营销"的表现之一，这种经营手段是在不同时期推出共用相同品牌的续作，可以说是一种"纵向伞式营销"，而"触摸世纪"则是在同一时期推出多部作品的"横向伞式营销"。由于在游戏业内打造新系列的难度和风险越来越高，为了对现有品牌进行深度挖掘，"横向伞式营销"愈发普遍，Capcom的"《洛克人》系列"、NBGI的"《传说》系列"、Konami的"《潜龙谍影》系列"等都在加速支系系列的推出速度，而Square Enix的"《勇者斗恶龙》系列"更是早已通过"怪兽篇"、"人物篇"、"史莱姆篇"等支系形成了一个巨大的品牌伞，"《最终幻想》系列"也从《最终幻想X-2》开始加入到这个浩浩荡荡的大军之中，"《最终幻想Ⅶ》补完计划"就是SE中的原Square方对"横向伞式营销"的一次彻底演绎。不过这种营销策略的一个巨大隐患在于其中任何一个产品的低劣表现都可能影响到整个品牌，备受恶评的《FF Ⅶ DC》就给整个"补完计划"造成了恶劣影响。但跨平台战略可以在最大程度上缓和这种负面效应。

跨平台可以最大限度地提高市场覆盖面，针对不同平台的用户群特点推出相关作品也可以提高品牌挖掘的深度，并且尽量避免了该平台作品对于其他作品的负面影响，因此跨平台的大潮为"横向伞式营销"的大规模滋生蔓延提供了温床。2006年，SE的"横向伞式营销"策略进行得轰轰烈烈，从《最终幻想XIII》的系列化，到《最终幻想XII 亡灵之翼》，再到《最终幻想战略版：狮子战争》和《最终幻想战略版A2》，《FF》也开始迈上与《DQ》相同的道路，而作为前辈的《DQ》同样还有巨大的扩展空间。

日本游戏业一直有PS3版《勇者斗恶龙Online》的传闻，虽然从未有任何确定的消息，但从品牌拓展的角度来说，此举可谓势在必行。《最终幻想XI》虽然初期发展艰难，但如今已经显示出网络游戏生命力持久的优点，正在为SE输送着稳定而可观的收益。而比起《最终幻想》，更加注重探索和冒险性的《勇者斗恶龙》更适合网络化，且更适合网络功能较强的PS3。

即便已经明确了对NDS的支持，SE对于PSP也仍然留有一手。除了《最终幻想战略版：狮子战争》外，从最近在"JUMP FESTA"中提供的体验版素质来看，《最终幻想Ⅶ：危机之源》绝非泛泛之辈，美国著名游戏网站IGN的记者对该作试玩之后得出的结论是"PSP画面最强的作品，甚至超越大多数PS2游戏，对《FF Ⅶ》补完计划的不良印象一扫而空！"

有了《勇者斗恶龙Ⅸ》的保驾护航，NDS并不见得可以就此高枕无忧。《勇者斗恶龙》20年来破天荒第一次将正统续作献给掌机，玩家们能否接受还是未知数。在这个脑力锻炼游戏大行其道的平台上，《DQ》的目标玩家群所占比例远低于以往的家用机，并且根据玩家的初步反应，日本玩家对于《勇者斗恶龙Ⅸ》系统的大变动以负面意见居多。即使该作大获成功，在SE的新经营策略下，PSP从中获得一两个外传作品也是合情合理。

久多良木健退位、《勇者斗恶龙》易帜，2006年这个多事之秋终于在激烈的震荡中结束，为2007年的腥风血雨埋下了伏笔。不管未来的天下属于索尼、任天堂还是微软，在跨平台战略已成主流的业界局势下，一家独大的局面已注定成为过去，三大厂商的实力越发接近，而索尼王朝的霸权将一去不复返，在竞争带来进步的现代商业社会，这对于游戏业只会是一件幸事。

行文至此，突然想到"三足鼎立"的典故：公元前203年，淮阴侯韩信平定了齐国，齐人蒯通跑来向韩信提出了"三分天下"的构想："臣愿披腹心，输肝胆，效愚计，恐足下不能用也。诚能听臣之计，莫若两利而俱存之，三分天下，鼎足而居，其势莫敢先动。"

SE，好一个蒯通！



▲《最终幻想VII：危机之源》号称将揭开《FFVII》留下的最大谜团。

勇者斗恶龙VII

对应机种 PS 发售日 2000年8月26日

销量 412万



《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们》是系列评价最低的一部作品（某日刊的系列各作支持度调查中该作的支持率仅为1%），却也是该系列在日本国内销量最高的一作，并且获得了日本文化厅媒体艺术节颁发的大奖。数次延期、开发时间最长的《DQ7》在画面上完全配不上PS的性能，并且游戏中存在大量严重BUG，游戏系统、剧情等方面也有诸多不足。不过从某种程度上来说，这样一款游戏能够如此热销更加体现了《DQ》非凡的影响力。

勇者斗恶龙VIII

对应机种 PS2 发售日 2004年11月28日

销量 410万



因为在《勇者斗恶龙Ⅶ》开发中的表现过于恶劣，HeartBeat被取消了开发资格（HeartBeat因技术力过于薄弱于2002年破产），《勇者斗恶龙Ⅷ》的开发转交给了卡通渲染技术经验丰富的Level-5。这款游戏终于让《DQ》摆脱了粗陋的画面，卡通渲染技术的应用也使其能够更加传神地表现鸟山明的风格，并且在海外市场也有了更强的竞争力，在北美获得了43万套的销量。Level-5社长日野晃博是因为喜欢《DQ》而加入游戏业，《勇者斗恶龙Ⅷ》可以说实现了他的梦想，该作获得CESA颁发的年度最佳游戏奖时，日野晃博曾泪流满面。

游戏情报站 新闻 综述 评论 专题

游戏机实用技术 TV GAME

总第169期 TV GAME半月刊
2007年2月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

2A
COVER STAFF
封面用图：鬼泣4
设计总监／封面设计：Jason

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.



CONTENTS Part 1

特别企划

谁动了我们的历史？
历数游戏剧情与历史本纪的交汇点 P.28



新闻专题

新·任天堂王朝
——《勇者斗恶龙IX》事件深度透视 P.01



游戏情报站

《FFT》两款新作公开！ 10
Wii欧洲上市2日销售32.5万台 11
NBGI联手Koei，PS3《高达无双》登场！ 11
《FFVII：CC》试玩公开 11
《寂静岭5》将展现“阳光下的恐惧” 12
《刺客信条》剧情重大机密泄露！ 12

前线狙击

最终幻想 水晶编年史 命运之轮 18
女神异闻录 PERSONA3 FES 20
幽灵行动 尖峰战士2 22

攻略透解



世界传说光明神话 P.56
圣剑传说4 P.62
失落的星球 极点危机 P.50
荒野兵器5 P.68

特快专递

流星洛克人 飞龙·天马·雄狮 47

游戏立方

多边共享区 40
问题小卖部 42
掌机动态扫描 44
漏网之娱 45

研究中心

宿命传说 80
如龙2 86
召唤之夜4 92

小说回廊

潜龙谍影 掌上行动 94

游戏类型说明

本刊内文中以英文缩写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟、战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及其游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

失落的星球：极点危机 ①	Capcom ②	ACT ③
X360 ④ Lost Planet: Extreme Condition ⑤		日版 ⑥
2006年12月21日 ⑦	1～16人 ⑧	1980日元 ⑨
对应Xbox LIVE ⑩		对应玩家年龄：15岁以上 ⑪

信息条说明

本刊各内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.推荐玩家年龄


激战
GUILD WARS
一战成名
让你一战成名的游戏
游戏电影大片由你来主演！
激战
随着游戏进行，你将触动一轮又一轮剧情动画，而你自己就在这个剧情过程中担任主演。每一场都将是由你自导自演的精彩大片，整个世界的变化由你来引领！
the9 第九城市
gw.the9.com
NCSOFT
ARENANET

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS
Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

不可思议的迷宫 风来的西林DS	37
交响情人梦	25
莱顿教授与不可思议的小镇	27
流星洛克人 飞龙·天马·雄狮	37 47
最终幻想 水晶编年史 命运之轮	18

PSP

冲破火网：黑色猎鹰	26
麻雀格斗俱乐部 全国对战版	79
魔界战记 携带版	79
能量宝石 携带版	79
潜龙谍影 掌上行动	94
全能战车2：战线	26
世界传说 光明神话	36 56
巫术外传III 霸王的系谱	27

PS2

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	25
荒野兵器5	36 68 79
魔法老师 第1课时 恋爱、魔法与世界树传说	79
女神异闻录 PERSONA3 FES	20
蔷薇少女 祷告庭院	27
如龙2	86
圣剑传说4	37 62
宿命传说	80
召唤之夜4	92 光盘

PS3

GT赛车HD概念版	光盘
雇佣兵2：战火世界	26
忍者龙剑传Σ	24
幽灵行动 尖峰战士2	22
装甲核心4	116

Wii

超级猴球 香蕉闪电战	光盘
水银 革命	25

X360

黑暗行动	24
蓝龙	光盘
胜利十一人X	36
失落的星球 极点危机	36 50 光盘
索尼克	37
御姐武戏X 忌血继承者	37
幽灵行动 尖峰战士2	22 光盘

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	16
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	24
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	36
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	46
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	79
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	100
读编往来	读者与编辑的轻松交流	103
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	106
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	108
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	109
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	110
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	114
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	118

Gamehal DVD mini **本期光盘内容**

小提示：杂志内文中有 Gamehal 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！








幽灵行动 尖峰战士2


GT赛车HD概念版


游戏点评 蓝龙



lenovo联想
联想手机
i807·粉时尚
联想手机i807|典藏版|
彩壳随心换粉自由:5款颜色任意换
视频粉好看:全屏、横屏、视频播放怎么看都行
仿真键盘粉方便:手写或点击,输入方式随你选
内存粉大:1G储存卡,热插拔、不关机高速USB传输
蓝牙功能粉强劲:可支持蓝牙耳机通话、无线听音乐、无线文件传输
粉红PK、网络封神"联想手机粉时尚网络创意大赛"让你所向披靡!大奖等你拿! PK时间:12月15日-1月31日 PK请登陆:www.fanspk.com.cn
自由联想 快乐共享
阳光服务热线
800-810-8888
联想移动通信科技有限公司
Lenovo Mobile Communication Technology Ltd.
售后服务电话 0592-5715315 国际域名 www.lenovo.com

新闻 综述 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS
SUMMARIZATION
CRITICISM

GAME NEWS STATION

软件

SE打造"伊瓦利斯同盟"，《FFT》两款新作公开！

PSP版《最终幻想战略版：狮子战争》，NDS版《最终幻想战略版A2：封穴的魔法书》公布



正当PSP玩家为NDS版《勇者斗恶龙IX》的公布而惋惜时，Square Enix紧接着在12月13日宣布将会在PSP上推出一款《最终幻想战略版：狮子战争》。而紧随其后，SE又公布了一款将会在NDS上推出的《最终幻想战略版A2：封穴的魔法书》。而这两款游戏将成为"伊瓦利斯同盟"(Ivalice Alliance)的一部分。

所谓的"伊瓦利斯联盟"是根据《最终幻想XII》所在的游戏世界"伊瓦利斯"为共同的世界观打造的一系列游戏。1995年9月，因开发"《皇家骑士团》系列"而成名的松野泰己、皆川裕史、吉田明彦等人从QUEST公司集体跳槽到Square，随后开发了PS版《最终幻想战略版》，取得了全球销量245万套的好成绩。松野泰己被称为游戏业的鬼才，尚未加入QUEST就已经构思了一个庞大而细节完整的世界观架构，成为其后"《皇家骑士团》系列"的总框架，而《最终幻想战略版》中出现的伊瓦利斯实际上也是一个架构非常庞大的世界。其后由松野泰己操刀的PS版《漂泊的故事》、GBA版《最终幻想战略版Advance》、PS2版《最终幻想XII》也都采用了同样的世界观。但在《最终幻想XII》开发尚未完成时，松野泰己就离开了Square Enix。尽管如此，他留下来的伊瓦利斯世界构想仍然还有很大的发挥空间。而现在，SE打造的这个"伊瓦利斯同盟"可以说是松野泰己梦想的延续，NDS的《最终幻想XII：亡灵之翼》也是该系列游戏中的一部分，并且今后很可能还会有新的作品公开。

PSP版《最终幻想战略版：狮子战争》是1997年发售的PS版系列第一作的移植作品，针对PSP的屏幕将画面比例改为16:9，并且将会采用插画风格的卡通渲染技术制作过场动画，游戏中还将加入"洋葱剑士"等新职业。

至于将会在NDS上推出的《最终幻想战略版A2：封穴的魔法书》目前还没有任何具体情报，惟一能够确定是该作为GBA版《最终幻想战略版Advance》的续作。

最终幻想战略版：狮子战争

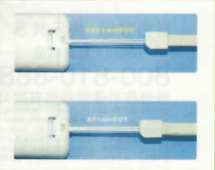


■原作中经典的"草笛"片段将会通过动画表现。

硬件

Wii腕绳问题不断玩家怒告任天堂

小小腕绳令任天堂损失数百万美元



Wii发售后，虽然主机本身没有出现什么质量问题的报告，但小小的手柄腕绳却给任天堂惹了一身的麻烦。由于手柄腕绳不够结实，一些玩家又玩得过于投入，终于发生了手柄直接飞向电视机的惨剧。12月初美国德州的一位玩家将任天堂告上了法庭，这位玩家宣称，Wii的手柄腕绳没有起到应有的作用，对于玩家而言这是一种不公平和欺诈行为，因此触犯了华盛顿消费者保护法案。这名玩家还呼吁所有受害者一起加入到他的联名起诉中。

对于这场官司，任天堂表示"诉讼是完全不必要的"，因为认真对待消费者的问题是任天堂的传统。从12月初开始，任天堂出产的新一批Wii已经采用了经过改良加粗后的Wii遥控器手柄新腕绳。12月15日，任天堂宣布为玩家免费替换加粗后的腕绳。这次推出的新腕绳将粗细从原来的0.6mm提高到1mm，从12月21日开始，任天堂开始将新的腕绳发送到登记要求替换的用户手中。为避免今后出现类似问题，任天堂还发布了"安全注意事项"，建议用户在玩游戏时保持手部干燥，并且与电视机保持适当距离。据美联社报道，此次任天堂需要替换的腕绳数量多达320万条，可能会给任天堂造成数百万美元的损失。

硬件

Wii欧洲上市两日销售32.5万台

Wii创造欧洲家用机最快出货速度

上期本刊已经报道了Wii在欧洲的首发情况，而根据最近任天堂官方发布的数据，Wii在欧洲前两日的销量为32.5万台，是欧洲游戏历史上销售速度最快的家用机，超过了之前X360两日30万台的记录。欧洲任天堂市场部主管Laurent Fischer表示，Wii的后续供货将会定期陆续运抵欧洲，确保欧洲各地的稳定供货。

在英国，根据市调公司ChartTrack统计的数据，Wii在英国的前两日销量销量为10.5万台，同样也是英国历史上首发销量最高的家用机。不过比起掌机Wii还有所差距，此前NDS在英国的前两日销量为11万台，而PSP高达18.5万台。尽管如此，目前在英国乃至整个欧洲最畅销的主机还是NDS。任天堂发布的数据现实，Wii上市当周，NDS在欧洲的销量达到51.5万台，创造了欧洲游戏历史上所有主机的最高单周销售记录。

游戏软件方面，Wii最畅销的游戏为《塞尔达传说：黄昏公主》，有74%的Wii购买者都购买了这款游戏(24万套)，第二畅销的游戏为《Wii Play》，其销量为16万套。

软件

NBGI联手Koei,PS3《高达无双》登场！

高达＋“无双”意外组合2007年降临PS3！



游戏业界之间的交叉合作越来越频繁，现在又有一个让人意外的合作组合即将与玩家见面。NBGI于12月21日正式宣布，将会在PS3上推出一款《高达无双》，该作将与Koei合作开发，采用“《无双》系列”的游戏方式，同时搭配高达的剧情、人物与机体，让玩家驾驶着“《高达》系列”中熟悉的机体来一场一骑当千的大乱斗，在PS3强大机能的渲染下，体现更强的爽快感。

这样一款游戏如果不是在NBGI的官方网站上正式公开，恐怕肯定会被认为是谣言，科幻题材的《高达》与历史题材的《无双》实在很难让人联系起来。不过从初步公开的画面来看，高达机体的“无双”大战将更具爽快感！





特报

SE全力参展Jump Festa,《FFVII:CC》试玩公开

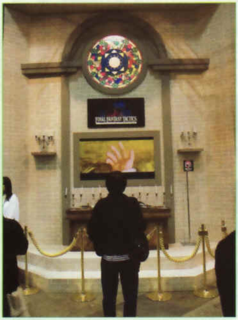
PSP《最终幻想VII：危机之源》制作水准出众，试玩版首次公开

12月中旬，《少年跳跃》的出版商集英社在日本千叶县幕张会展中心举办了“Jump Festa 2007”，这是集英社每年12月例行举办的展会，展出的内容包括漫画、动画和游戏等。与往年一样，今年的Jump Festa也吸引了大批游戏公司参展，其中以Square Enix的大规模展出最让人关注。

Square Enix不仅在会场上占据了相当大的展台，并且展出了多款最近刚刚公布的新作，其中PSP的《最终幻想战略版：狮子战争》、PS3的《最终幻想Versus XIII》和手机版《最终幻想Agito XIII》、Wii的《勇者斗恶龙 神剑》都展出了最新的预告片，PSP的《最终幻想VII：危机之源》、NDS的《圣剑传说 玛娜英雄》和《最终幻想水晶编年史：命运之轮》首次展出了试玩版。

《最终幻想VII：危机之源》是一款已经公布了两年多的游戏，而从此次提供的试玩版来看，该作的完成度应该已经相当高了。综合日本《V－Jump》杂志的报道以及玩家的现场试玩反应，这款游戏可以说是发挥了PSP的极限机能，不仅场景和人物都刻画得非常细腻，而且同屏最多可以出现12名敌人，而BOSS级怪物也十分巨大而充满视觉冲击力。游戏过程中也将会插入大量素质惊人的过场动画，而动画与实际游戏画面的切换几乎是没有停顿时间的。另外还有一位刚公布的新角色，为其配音的是Gackt。

《最终幻想VII：危机之源》除了画面惊人外，游戏系统也充满创新性。战斗部分采用了指令式与动作式相结合的方式，玩家主要扮演的是克劳德的好友扎克，战斗中可以操纵其自由移动，并且可以躲避或者抵挡敌人的攻击，LR键可以旋转镜头角度。战斗为遇敌后就地进行，无需进入战斗画面。在战斗中，系统会自动锁定距离扎克最近的敌人，若要换一个攻击目标，就要移动到距离其最近的地方。战斗时可以在菜单中选择魔法和特殊技，画面左上方还有一个转盘，满足特定条件会让扎克有某些能力上的提升，甚至有将敌人全部消灭的召唤魔法。







◀ 以这种装束出现的艾莉丝在本作中会有怎样的故事呢？



▶ 本作的战斗节奏很快，充满动作游戏的爽快感和传统RPG战斗的视觉冲击力。

软件

育碧出品「忍者神龟」再次出击

跨平台「忍者神龟」新作明年春季上市

2007年3月23日，全3D的新《忍者神龟》电影即将与影迷见面。前三部《忍者神龟》电影已经在北美获得了2.56亿美元的票房佳绩，而这部由Imagi Animation和Mirage Licensing合作制作的新片将会采用黑暗写实的风格，用高水准的CG技术带来更强的视觉冲击力。从FC时代开始，《忍者神龟》就有多部制作相当精良的游戏，而这部电影当然也会有配套的游戏推出，只是这次发行商不再是Konami，而是育碧。

《忍者神龟》新作将于电影上映前10天发售，即2007年3月13日，对应平台为X360、Wii、PS2、PSP、NGC、NDS、GBA和PC。日前育碧公开了该作X360版的游戏画面。育碧蒙特利尔制作室创意指导Nick Harper表示，这款游戏将会继承电影版黑暗写实的风格，同时加入充满挑战性的游戏系统。游戏发生在忍者神龟们打败了史莱德之后，纽约再度发生了奇怪事件。技术高手马克思·文特斯因为被炒鱿鱼而疯狂报复，他搞来了一群来自远古的怪物，现在他的目的已经不仅仅是向前雇主报复，而是要统治全世界！



软件

『寂静岭5』将展现「阳光下的恐惧」

『寂静岭5』与『生化危机5』如出一辙？



▲据称为来自《寂静岭5》的概念图。

生存恐怖类游戏经过了十年的挖掘后，已经很难再给玩家带来真正的恐惧感，作为该类型的奠基者，《生化危机》也从4代开始来了个风格大转变，而根据Capcom透露的初步信息，《生化危机5》更是将带给玩家"阳光下的恐惧"。不知是巧合还是别的什么原因，另外一个大名鼎鼎的生存恐怖游戏系列也将会采用同样的恐惧气氛营造方式。

"《寂静岭》系列"音乐制作人山冈晃日前透露，目前正在开发中的《寂静岭5》将会引入全新理念，将恐怖感延伸到黑暗和浓雾之外，让玩家在阳光下也能够感受到恐惧。不过山冈晃明确表示，《寂静岭5》采用的恐怖气氛与之前公开的《生化危机5》的影像还是有区别的。山冈晃同时表示，目前《寂静岭5》的开发度还很低。有传闻称，《寂静岭5》是一款次世代游戏，讲述的是某位病人对于在寂静岭的经历的回忆。

另外，根据法国方面报道，《寂静岭》的电影版续集目前也已经开始筹划，剧本将由Roger Avary再度担纲创作。本片导演仍暂定为上一集的Christophe Gans，不过由于他还要拍摄《鬼武者》，因此也很有可能由其他人担任导演，但在风格上将会得到保留。

软件

《刺客信条》剧情重大机密泄露！

中世纪背景实为假象《刺客信条》是科幻游戏？

《刺客信条》被众多国外媒体评选为今年E3展的最佳动作游戏和最佳PS3游戏，9月份期间，育碧宣布该作也将会在X360上推出。这款由《波斯王子》原班人马打造的大作将会是育碧的一个全新王牌，讲述了1191年前后一群被称为"刺客"(Assassin，英文中"刺客"一词的起源)的穆斯林战士的故事。但这个似乎已经确定无疑的事实或许只是本作的一个表象，《刺客信条》的故事背景可能隐藏着惊人的秘密！

著名女演员Kristen Bell参与了《刺客信条》的制作，她的形象被制作到游戏中，因此国外游戏媒体对她进行了采访，而在采访中，Bell竟透露了令人始料未及的消息。Bell说，《刺客信条》是一款非常让她感兴趣的游戏，因为游戏中讲述了基因会保留记忆且代代相传的科学论点，就像小鸟生来就会飞会吃虫，而《刺客信条》其实也是基于这一科学论点。游戏讲述的其实是一家科学公司想要用《黑客帝国》的方式进入到人类的大脑中，寻找其先祖的记忆。照此推测，育碧目前为止公布的所有预告片和游戏截图所呈现出来的中世纪世界其实只是一个类似《黑客帝国》的虚拟世界，而主角阿尔泰可能只是残留在他的后人基因中的回忆。

这样的剧情听起来实在是匪夷所思，也让人对《刺客信条》更加期待。但育碧方面目前对此还没有发表任何评论，因此这则消息的可靠性还无法确认。不过从E3公布的预告片来看，《刺客信条》应该还是暗藏玄机的，这段预告片最后采用了独特的处理方式，并且在微软的X06会议中，制作人的操作演示最后出现了极具现代感的界面，界面后似乎还有一个现代人，仿佛正是参与记忆遗传试验的工作人员。



▲X06展会《刺客信条》X360版操作演示最后出现的界面。

▼2006年E3展预告片的最后部分采用了特殊的画面处理，仿佛是在关闭《刺客信条》的模拟世界回到现实。



软件

『英雄传说 空之轨迹SC』PSP版公开

Falcom正统RPG名作2007年春推出PSP版

日本Falcom公司日前宣布，在PC上大获好评的正统RPG《英雄传说 空之轨迹SC》将于2007年春季推出PSP版。

《空之轨迹Second Chapter》的PC版于2006年3月9日推出。之前Falcom已经在PSP上推出了《空之轨迹FC》，因此作为完结篇的"SC"的推出也可以说是势在必行。在这款续作中，理查德政变事件的背后蠢蠢欲动的神秘组织"噬身之蛇"的真身以及前作遗留下来的诸多谜团都将一一揭开，更加丰富的情节和过场动画将带给玩家一个更令人感动的故事。

本作的系统也进行了改良，除了固有的战技外，玩家还可以与两个以上的同伴发动"连锁战技"。此外，玩家还可以根据自己的喜好进行队伍的编制，在一些小事件中，会因为队伍成员的不同而有所区别。各角色不为人知的一面和过去的经历都将在本作中交待清楚。





特报

因E3停办，美国游戏业协会主席辞职

ESA主席Doug Lowensten将永远离开游戏业！

美国游戏业界协会“娱乐软件协会”(ESA)主席Doug Lowenstein于12月19日宣布卸去主席职务，并将退出游戏业。

在发往媒体的电子邮件中，Lowenstein说：“我将会辞去现在的ESA主席职务，在投资业开办一家新的贸易公司。”Lowenstein表示，他将会在2007年2月至3月份期间正式辞去ESA主席职务，同时开始他的全新的职业生涯。Lowenstein说，这个决定对于他来说是非常艰难而难过的。“我对于这个产业有着强烈的忠诚感，一直以来它赋予我代表他们的职责，同时我也对一直伴随着ESA的队伍表示惋惜。但现在ESA已经比以往任何时候更强。”

在一份官方声明中，ESA会长、微软娱乐设备部总裁Robbie Bach说：“作为该组织的创始人，Doug将ESA建造成非常有效率而具有影响力的行业协会，真正清楚地代表了我们的会员企业。他是带着巨大的成就离去的，他为我们创造了继续成长和成功的基础。我们希望他一路走好。”Lowenstein说，他在这个游戏业协会的12年任期是“个人和职业探索、发展和成就的惊人旅途。”有业内人士透露，Lowenstein离去后，Bach将可能接替他的职务。

Lowenstein是ESA的先驱和创始人，于1994年4月创办了“互动数字软件协会”(IDSA)。2003年，IDSA更名为ESA，不过其职责保持不变。ESA的主要职责是促进美国游戏业界的健康成长，打击盗版，支持“娱乐软件评级组织”(ESRB)。此外，在美国政府对于暴力游戏掀起的多场讨伐运动中，ESA也起到了积极的调解作用。ESA的另外一个重要职责就是组织E3展，但明年的E3展已经事实上名存实亡。



新闻短波

PSP电影下载服务

据《金融时报》报道，索尼将于明年初推出大规模的PSP影像下载服务，让用户通过PC下载影视节目，并传输到记忆棒中。索尼表示，他们所提供的格式可以让4GB的记忆棒存储10部完整的电影。目前索尼已经与亚马逊、MovieLink和CinemaNow等公司签定合作协议，用户可以从这三个网站下载影片。

《荣誉勋章：先锋》

EA近日宣布，将会在Wii和PS2上推出《荣誉勋章：先锋》。本作虽然与PS3/X360版的《荣誉勋章：空降》不同，但同样是以空降兵为题材。玩家扮演的是82空降师的Frank Keegan，率领着小队空降到敌后阵地展开战斗。



Wii版《波斯王子》

育碧近日宣布，Wii版《波斯王子：宿敌之剑》(Prince of Persia: Rival Swords)将于2007年3月发售。与同名的PSP版一样，该作以PS2版《波斯王子：王者无敌》为基础，但会采用Wii的独特操作方法。



NDS《噗哟噗哟》全面回收

12月14日发售的NDS版《噗哟噗哟》是该系列诞生15周年的纪念作品，然而这样一款游戏竟然出现了极其严重的BUG，玩家若是存档超过255次，就会出现无法继续存档的情况。为此世嘉宣布将已发售游戏全部回收，从2007年1月中旬开始实施。

NDS电源回收

任天堂于12月15日宣布，在日本地区已经卖出的1300万台NDS/NDSL中，有大约20万台(NDS 8万台、NDSL 12万台)的电源存在生产瑕疵，可能会发生过热问题，因此决定全部回收。凡是电源中有“JRC”标志的电源，均可向任天堂客服部联系更换。



《光环3》制作人单飞

《光环2》和《光环3》多人部分主要创作者、在Bungie工作了十年的Max Hoberman日前宣布将会离开Bungie，成立新的游戏制作室Certain Affinity。Hoberman同时表示，《光环3》多人部分已经进入β测试阶段，因此他的离去不会造成什么影响，并且他还将继续为《光环2》开发新地图，新地图将于2007年春季放出。

华纳携手SCi

华纳电影公司宣布，他们已经向英国SCi游戏发行公司注资获得该公司10%的股份，价值约4450万英镑。作为协议的一部分，SCi旗下的Eidos公司获得了华纳11部著名影视作品的游戏版改编权，包括《蝙蝠侠》、《兔八哥》、《达菲鸭》、《汤姆和杰瑞》等，Eidos将会开发20款相关作品，而华纳会提供在美国地区的发行服务，首批作品将于2008年发售。

PS3版《分裂细胞：双重特工》

育碧日前正式宣布，PS3版《分裂细胞：双重特工》将于2007年3月左右发售。本作将会对应PS3手柄的动作感应功能，并且另有一些新增内容。

《王国之心》多款新作

野村哲也日前在接受《FAMI通》采访时表示，Square Enix正在同时开发多款《王国之心》新作，其中除了游戏外，也有一些非游戏类产品。预计于2007年中，SE就会为玩家带来惊喜。

PS4游戏筹备中

英国游戏开发商Evolution Studios因PS3版《机车风暴》而受到人们广泛关注，而该公司首席执行官Martin Kenwright日前在接受媒体采访时说：“人们现在研究PS3都还来不及，但我们已经在开始考虑PS4了！”虽然这并不表明Evolution已经在开发PS4游戏，但至少表明其已经在从事相关的技术展望和研究。

《古墓丽影》次世代新作

Eidos首席执行官Ian Livingstone日前表示，真正为次世代主机贴身打造的《古墓丽影》新作即将公布，这款游戏的惊人素质将会超出玩家的想像，让人在游戏过程中仿佛观看电视节目一样。另外，Livingstone还表示，《古墓丽影》的第三部电影也已经在筹划中，派拉蒙已经选定了编剧人选，而主演预计仍将是安吉丽娜·茱莉。

《斯巴达300勇士》

明年3月华纳将推出一部名为《斯巴达300勇士》的最新电影，该片根据同名漫画改编，采用了独特的漫画式画面感觉。而在电影上映同期，华纳也将会推出一款配套的游戏。在游戏中，玩家将会扮演斯巴达王里奥尼迪斯，率领300名斯巴达勇士与波斯大军战斗。



《恶魔城》PSP新作

《恶魔城》制作人五十岚浩司日前透露，Konami目前正在开发一款《恶魔城》的PSP版新作，不过目前还没有该作的任何详细消息。

张东健代言NDS

NDS在日本曾邀请了宇多田光为主机以及“触摸世纪”系列游戏作宣传，而在韩国任天堂同样邀请了当地最红的明星。为了给将于2007年1月18日于韩国发售的《锻炼大脑的成人DS训练》以及《成人英语训练DS》作宣传，任天堂韩国分公司邀请了张东健担任代言人，其相关广告于12月下旬在韩国播出。



X360《科南时代》

根据有着70多年历史的著名漫画《科南》改编的网络游戏《科南时代》日前确定将会推出X360版，这款游戏具备完整的单机和网络RPG部分，让玩家在《科南》的奇幻世界中冒险。Robert E. Howard创作的《科南》明年起将全面复苏，华纳公司的电影版和Swordplay的一部新动画都在全力制作中，Dark Horse Comics也将推出最新的漫画版，总共有45家公司正在开发相关作品。



▲图为PC版游戏画面。

特报

任天堂两位高层获终身成就奖

霍华德·林肯及荒川实获AIAS「IAA」大奖


霍华德·林肯

每年，美国"互动艺术及科学学会"（AIAS）都会为游戏业界评选颁发"AIAS大奖"，该奖相当于游戏业界的奥斯卡，是极具份量的奖项。而与"AIAS大奖"相对的则是"互动成就奖"（IAA），该奖项同样由AIAS评选，是对游戏业有杰出贡献者的最高肯定。IAA会不定期评选出"终身成就奖"，该奖项只有屹立于游戏业顶点的重要人士才有资格获得。而今年IAA将两个"互动成就奖"颁发给了美国任天堂的领军人物。

此次获终身成就奖的是美国任天堂创始人荒川实以及前美国任天堂主席霍华德·林肯。荒川实是任天堂社长山内溥的女婿，于1980年创办了美国任天堂，在2002年之前一直担任该公司的总裁。霍华德·林肯于1981年加入美国任天堂，最初是作为法律顾问，其后被提拔为主席。美国游戏市场能够从1983年的ATARI SHOCK中复苏过来，这两人功不可没。


荒川实

此次IAA终身成就奖将于2007年2月8日在拉斯维加斯举办的"DICE峰会"中由EA首席执行官Larry Probst颁发。

软件

世嘉豪华阵容打造『异形』新作

黑曜石及Gearbox将分别打造RPG/FPS版『异形』

12月11日，世嘉宣布获得了20世纪福克斯公司的授权，将会在次世代主机和PC上开发《异形》的RPG和FPS新作，其中第一款游戏将于2009年发售。此次合作仅限于"《异形》系列"，《异形对铁血战士》不在协议之列。世嘉目前已经开始接洽系列电影中的多位主要演员，将他们的形象制作到游戏中。

由电影改编的游戏大多数制作水平较低，而为了带给玩家品质更高的《异形》，世嘉决定与欧美的两家极具实力的开发商合作。首先是该作的FPS版，这款游戏的开发商是Gearbox，他们的代表作包括"《战火兄弟连》系列"，以及《光环》和《半条命》的PC版，是一家有着强大技术实力和丰富的FPS经验的游戏开发商。另外一款游戏是由黑曜石制作室开发的RPG。黑曜石是美式RPG最顶尖的开发商，代表作包括《星球大战：旧共和国武士2》、《无冬之夜2》等。

自从1979年第一部电影上映以来，《异形》及其三部续集已经创造了5.57亿美元的全球票房，获得了无数大奖，包括两项奥斯卡大奖。



硬件

欧版PS3发售计划仍迷雾重重

3月？4月？9月？降价？欧版PS3流言不断

近日，一份据称来自SCEE英国分公司的内部报告显示，欧版PS3的发售计划目前已经确定，将于2007年3月前半月内发售，确保其距离3月底的财务结算日有较长的销售时间，从而改善SCE本财年的经营业绩。

有传闻称，PS3在欧洲发售首日将会进行一次固件更新，这次更新中将会加入一些之前在日本和美国没有过的新功能，例如全新的PS3多媒体操作界面，音乐播放的动画效果、新的照片浏览功能、PLAYSTATION Store新选项以及让PSP可以从任何有无线网络接入点的地区访问PS3的功能。或许是为了对欧洲玩家做出补偿，传闻称PS3首发的售价将会低于之前公布的599欧元/425英镑，不过首批欧版PS3主机将不包含20GB版本，但欧版PS3发售当日可能会推出专用高清摄像头。

尽管如此，PS3能否于2007年3月在欧洲发售仍然是一个疑问。SCE全球制作室总裁Phil Harrison在英国版《OPM》杂志的采访中说："PS3能否于2007年3月在欧洲发售还无法确定"。而英国CVG游戏网站宣称，他们从业内人士那里获得的信息是欧版PS3将于2007年4月发售，甚至还有另外一个内部人士告诉他们，由于元器件仍然短缺，9月份是欧版PS3更有可能的发售时间。



▲欧洲玩家到底还要等到何时？

本期关注数字

2000000

微软宣布，X360第一大作《战争机器》上市不到6周的时间里，全球销量已经突破了200万套，其中仅美国国内就已经突破了100万套。此外，该作对Xbox LIVE也起到了积极的促进作用，在其发售后，Xbox LIVE黄金会员的每日注册数量提高了50%！

根据过去《光环》的经验，《战争机器》肯定将会是一款能够长卖的游戏，Epic Games方面曾经透露，该作的最终销量目标是600～800万套。

4万亿

由于NDS今年持续热销，以压倒性优势成为2006年最畅销游戏机，并且刚刚上市的Wii也表现良好，任天堂的发展前景越来越被投资者看好。进入2006年以来，任天堂的股价一直在迅速攀升。截至12月15日，任天堂在东京证券交易市场的收盘价达到了29240日元，至此，任天堂市值正式突破4万亿日元，达到了41579亿日元，在日本所有的上市企业中排名17，索尼在日本的市值排名为14，总市值约5万亿日元。


▲2006年以来任天堂的股价走势图。

本期新闻综述

Square Enix的跨平台发展之路

2006年12月，游戏业内最活跃的第三方厂商非Square Enix莫属，NDS版《勇者斗恶龙IX》的公布、“伊瓦利斯同盟”的降临、“JUMP FESTA 2007”的高调参展、大批一线大作消息的传闻……SE在这个月里一直都是媒体的焦点，而更让人津津乐道的是《勇者斗恶龙IX》一事中，SE所表现出来的“品德”问题。

在对待各种大作独占事件时，我们似乎经常会人为地带入很多感情色彩，仿佛将一个大作给了一个平台，就意味着这家公司已经放弃了其他平台。我们经常说索尼阵营、任天堂阵营、微软阵营，其实各个阵营间从来就没有明确的界线，之所以会出现“独占游戏”这种概念，有一个十分重要的原因在于权利金条件。对游戏业界规则不大熟悉的读者可能很难理解：为何《DQ9》这样的大作不跨平台？虽然PSP的销量不及NDS，但以该作国民级RPG的号召力，即便PSP版销量不是很高，捞回成本的同时小赚一笔肯定也是没有问题的。而如果加入权利金这个因素，一切就不难理解了——独占游戏和非独占游戏的权利金条件是不一样的，也就是说，在NDS上推出独占的《DQ9》，SE可以少支付一大笔权利金。

接着这条思路，我们就会发现《最终幻想》的外传越来越多绝对是顺理成章的事。在PSP和NDS上分别推出《狮子战争》和《A2：封穴的魔法书》，两款游戏都是独占，都可以享受权利金优惠，也都可以共享《最终幻想战略版》的品牌效益，自然就可以让收益最大化。因此，将来若是有某个《DQ9》外传在其他平台上登场的消息，我们实在没有必要惊讶，也没有必要把SE斥为墙头草，因为在这样的业界环境下，跨平台原本就是大势所趋，更何况对于各平台的玩家来说，大家各得其所，不亦乐乎？



本月关注 硬件

高端新型PS3

SCEI会长久多良木健日前透露，索尼正在考虑推出一款以影音功能为主的、性能更强大的PS3，这款机型在外观上与普通影音娱乐设备接近，内存升级为PS3的两倍，准备了两个HDMI输出口。最为重要的是，这款新型号将会搭载性能更多更强的CELL处理器芯片，不过该产品的售价可能高达30万日元。

久多良木健透露的这款新型号PS3似乎延续了PSX的理念。索尼曾经推出了强化多媒体功能的PS2特别机型PSX，然而由于价格较高、市场定位模糊，该产品以惨败告终。至于索尼是否会推出基于PS3的“PSX2”现在还不敢肯定，但考虑到PS3对蓝光播放功能的重视，为影音发烧友们尝试性的推出这么一部贵族机型的可能性还是很高的。

本月 技术追踪

Wii即将被破解

上期本刊刚刚报道了PS3即将被破解的消息，如今黑客宣布Wii的破解工作也取得了重大成果。著名的Paradox黑客小组日前宣布《赤钢铁》的DVD镜像已经被他们成功破解，并放到BT上下载。虽然目前该镜像还无法在Wii上正常运行，但Paradox小组表示：“Wii的正式破解历程已经开始”。Paradox是一个技术力十分雄厚的破解小组，之前PSP的UMD格式也是被该小组率先攻破，导致PSP的游戏ISO文件广泛流传。

本月大作动态

《生化危机5》2008年后发售

Capcom著名制作人竹内润日前透露，《失落的星球》发售后，他的小组将全身心投入《生化危机5》的开发，不过这款游戏最早也要等到2008年才会上市。竹内润表示，《生化危机5》的画面将会超乎想象，并且与场景的互动性很高，甚至天气的冷热变化也会对玩家操纵的角色产生影响。

本月怪物级大作

《口袋妖怪 钻石·珍珠》

任天堂于12月27日宣布，NDS的《口袋妖怪 钻石·珍珠》出货量已经突破500万套。虽然“《口袋妖怪》系列”销量早已突破1亿套，且不乏销量超过千万的作品，但没有一款游戏能够向《钻石·珍珠》一样在短短3个月内就突破500万套的销量。看来随着NDS的热销，近年来人气有点下滑的《口袋妖怪》将有望再创辉煌。

本月关注 厂商

IBM

三大次世代主机已经全部上市，微软、索尼和任天堂之间的鏖战也已经正式开始，但不管最后的胜利者是谁，有一家非游戏企业已经从中获得了最大的利益。同时为PS3、X360和Wii提供CPU的IBM已经从游戏机业务中获得了巨额利润。IBM日前发布的财务报告显示，2004年IBM通过向游戏产业提供CPU获利25亿美元，2005年为29亿美元，而2006年预计将飙升至40亿美元。

本月国内动态

《WEX》中文补丁

在X360版《WEX》发售（12月14日）后一周，《WE》专业论坛WSI就公布了该作中文补丁的截图。此次超短时间内的汉化任务，正是著名的电脑版实况补丁组EPT和老牌实况补丁组WEM联手完成的，这也让我们对本作的汉化质量有了更多的期待……虽然从公布的截图上看，仍然有球员名单未完工的痕迹，但据补丁作者amician说，本补丁将很快和大家见面，还请大家多多支持正版。（WSI论坛友情提供）



“探索清华”

开设了游戏设计二学位的清华大学美术学院将于2007年1月8～12日举办“户外户外沉浸式游戏工作营”，这是一个基于前沿空间设计概念、媒体与运算技术，并结合诺基亚手机定位技术优势的户外沉浸式游戏论坛与工作营，其最终成果是设计一个名为“探索清华”的手机定位寻宝游戏，该游戏以清华校园为背景，将导览活动与游戏过程结合一起，让校园变成一个巨大的寻宝场地，并使来访游客们充分体验手机定位游戏的魅力。

本月市场观察

次世代游戏成本结构

次世代游戏开发高昂是众所周知的事，那么这些成本主要来自哪些方面呢？《财富》杂志最近对次世代游戏的成本构成进行了分析。以《战争机器》为例，这款游戏的策划设计部分占了总成本的25%，程序和引擎占了20%，权利金占11.5%（虽然《战争机器》为微软发行，但仍需内部交纳权利金），市场推广费用占12%，相关授权费用占5%，出版发行相关费用占3%，市场分析调查占0.3%，了解硬件技术的相关费用为0.05%，还有20%是给零售商的折价部分，即游戏零售价与批发价之间的大约12美元的差价。这些成本总共算起来是101.85%，其中有部分为重叠或不必要的成本。

PSP英国年销量

索尼英国商业部主管Kevin Jowett日前在接受英国《MCV》杂志的采访时表示，PSP本年度在英国的销量将会达到100万台。据英国Chart Track市调公司统计的数据，PSP今年一直是英国第二畅销的主机，销量高于PS2和X360，仅次于NDS。

NDS法国销量200万

NDS今年年末商战期间在全球范围获得了绝对胜利，在欧洲各国，NDS也是绝对的亮点。据法国方面报道，自2005年3月在法国发售以来，NDS在法国的累计销量已经达到了200万台。这是法国有史以来最快突破200万台销量的游戏机。

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

★ 2006年12月11日～2006年12月17日

排名	游戏	资料	销量	平台
1	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：3	◆本周 123573套 ◆累计 2119848套	NDS
2	口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：5	◆本周 97409套 ◆累计 1766776套	NDS
3	星之卡比 多洛奇团登场！ 星のカービィ 参上！ドロッチェ団	■Nintendo■2006年11月2日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：7	◆本周 92173套 ◆累计 557634套	NDS

4 不可思议的迷宫 风来的西林 DS　NDS

不思议のダンジョン 风来のシレン DS

■SEGA■2006年12月14日发售■RPG■4800日元■上周排位：–



“每次游戏都能带给玩家不同的感受”一直都是《不可思议迷宫》系列”最吸引人的地方，随机生成的迷宫、种类繁多的道具就能衍生出众多的玩法，新作在对上述三个方面进行了大幅度强化的同时，首次对应WI-FI的联机功能也能让好友成为自己的惟一救星。

本周：88 242套　累计：88 242套

排名	游戏	资料	销量	平台
5	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：–	◆本周 77761套 ◆累计 3617021套	NDS
6	时尚魔女 爱情与果实 ~DS收藏集~ オシャレ魔女 ラブ and ベリー ~DSコレクション~	■SEGA■2006年11月22日发售 ■ACT■5800日元■上周排位：–	◆本周 72841套 ◆累计 608545套	NDS
7	JUMP 漫画终极明星大乱斗 ジャンプ アルティメットスターズ	■Nintendo■2006年11月23日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：9	◆本周 71339套 ◆累计 349979套	NDS

8 荒野兵器 5　PS2

ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード

■SCEJ■2006年12月14日发售■RPG■6800日元■上周排位：–



细腻的画面、悠扬的音乐、爽快的战斗和动作要素满点的解谜系统无一不向玩家展示着这个系列十周年纪念作品的重要意义，游戏的每一个细节和系列以往的作品相比都上升到了一个新的高度，即使是作为新玩家也绝对能够第一时间被游戏独特的风格所深深吸引。

本周：70 476套　累计：70 476套

排名	游戏	资料	销量	平台
9	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：6	◆本周 69923套 ◆累计 318473套	Wii

10 口袋妖怪 战斗革命　Wii

ポケモンバトルレボリューション

■Nintendo■2006年12月14日发售■RPG■6800日元■上周排位：–



只要玩家持有《口袋妖怪 钻石·珍珠》任意一款游戏的记录存档就可以通过NDS与WII的联动将自己所养育的怪物登陆到游戏中，并向各地玩家发起挑战。除了系列传统的“1对1”比赛之外，游戏还提供了最多支持8人的淘汰赛模式，战斗的白热化程度可见一斑。

本周：67 607套　累计：67 607套

本周除了一款新上榜的PS2游戏之外，仍然保持了之前NDS软件热销的势头，相信凭借任天堂善于利用“品牌效应”的运作模式，众多在明年推出的经典系列搭配上全新的体感操作方式也能给Wii软件销量创造更大的上升空间。今后两周的榜单将是今年最后的销量成绩检阅，而众多在“圣诞”前后推出的重量级大作的实际销量也值得我们关注。

★ 2006年12月4日～2006年12月10日

1 机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS　PS2

机动战士ガンダムSEED DESTINY 联合vs.Z.A.F.T.II PLUS

■NBGI■2006年12月7日发售■ACT■6800日元■上周排位：–



作为系列的第二部作品，本作最让FANS惊喜的就是收录了最新动画《观星者》中的两台强力机体。游戏中体贴的操作提示即便是新玩家也能够轻松上手，而流畅的画面也使战斗更加爽快，通过选择不同的剧本还能帮助玩家更多地了解关于C.E.高达的故事。

本周：337 559套　累计：337 559套

2 如龙 2　PS2

龙が如く2

■SEGA■2006年12月7日发售■ACT■6800日元■上周排位：–



本作仍然将剧情的重心放在了描写现代日本各个帮派间的争斗上，由于故事的舞台转移到了大阪，更加开阔的场景和川流不息的人群使人第一眼看上去就感觉十分大气。新增的大量支线任务和迷你游戏不但内容充实，而且还能让人感到一种更加接近现实的临场感。

本周：274 822套　累计：274 822套

排名	游戏	资料	销量	平台
3	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：7	◆本周 98859套 ◆累计 1996275套	NDS

4 蓝龙　X360

ブルードラゴン

■Microsoft■2006年12月7日发售■RPG■6800日元■上周排位：–



如果单看本作的制作人员，很难不让人将其和“《勇者斗恶龙》系列”联系起来，除了熟悉的画面风格，甚至连战斗的菜单都带有浓浓的《DQ》感。众多的职业和庞大的技能系统使战斗的策略性大大增加，并且游戏最大的特色就是十分“彻底”的“翻箱倒柜”。

本周：80 348套　累计：80 348套

排名	游戏	资料	销量	平台
5	口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：–	◆本周 75206套 ◆累计 1669367套	NDS
6	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：2	◆本周 72382套 ◆累计 248549套	Wii
7	星之卡比 多洛奇团登场！ 星のカービィ 参上！ドロッチェ団	■Nintendo■2006年11月2日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：–	◆本周 66421套 ◆累计 465462套	NDS
8	第一次的 Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：3	◆本周 62883套 ◆累计 237160套	Wii
9	JUMP 漫画终极明星大乱斗 ジャンプ アルティメットスターズ	■Nintendo■2006年11月23日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：8	◆本周 62068套 ◆累计 278640套	NDS
10	成人常识力训练 DS 监修 日本常识力检定协会 いろいろ人に聞けない 大人の常識力トレーニングDS	■Nintendo■2006年10月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：–	◆本周 55208套 ◆累计 720752套	NDS

本周最让人关注的莫过于有X360版《勇者斗恶龙》之称的《蓝龙》发售，其不但成为了继《死或生极限沙滩排球2》之后进入榜单的第二款X360游戏，光是其发售当周带动X360销量激增到35000台的事实就足以证明坂口博信和鸟山明这对黄金搭档在众多日本玩家心目中的地位。而在不久之前一代廉价版多次进榜的事实也预示着《如龙2》的大卖，游戏的超高素质足以让人有亲自体验一番的想法。

数字赌榜

让人千遍不厌倦的《不可思议的迷宫》

相信各位玩家对"《不可思议的迷宫》系列"和其制作公司Chunsoft都不会感到陌生吧，虽然在大家的固有印象中其旗下的"《风来的西林》系列"一直都是"《不可思议的迷宫》系列"的鼻祖，但是整个系列的第一作实际上是多年前在SFC上推出的《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》，也正是由于当时凭借这位"《勇者斗恶龙》系列"中人气角色而使系列第一作大卖，Chunsoft才下定决心为其开发续作，这样在《不可思议的迷宫2》的附标题下就出现了一个完全原创并被众多玩家所铭记的名字"西林"，虽然之后"《特鲁尼克大冒险》系列"也推出过新作，但是最让玩家喜爱的还是这位后起之秀。时隔11年后，"《风来的西林》系列"的最新作终于在目前人气最高的NDS平台上推出，系列鲜明的风格、让人玩上千遍也不厌倦的探索过程再加上使用掌机可以随时随地体验游戏乐趣的绝对优势，相信一定能够成为众多掌机玩家主机中的长驻之作，下面就让我们一起来回顾一下"《风来的西林》系列"的发售历史吧。



▲新作中的人物造型和以往正统续作Q版的封面比起来更加成熟了。



▲《恐怖惊魂夜》、《街》、《弟切草》等很有深度的音响小说类游戏也是出自Chunsoft之手。

风来的西林系列发售年表

游戏名称	发行时间	平台
不可思议的迷宫 2 风来的西林	1995.12.1	SFC
风来的西林 GB 月影村的怪物	1996.11.22	GBC
风来的西林 月影村的怪物	1999.1.15	PC
风来的西林 2 鬼袭来！西林城！	2000.9.27	N64
风来的西林 GB2 沙漠的魔城	2001.7.19	GBA
风来的西林外传 女剑士飞鸟见参	2002.3.27	DC
风来的西林 月影村的怪物网络版	2002.4.28	PC

注：2002年12月20日发售的《风来的西林外传 女剑士飞鸟见参》是基于DC版进行强化的电脑版本，因此并未收录在上表中。

2006 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2006年1月1日　HARDWARE >>>

名次	机种	总销量	12月11日－12月17日	12月4日－12月10日
1	NDSL	6 621 686台	319 708台	309 630台
2	PSP	1 790 742台	48 962台	28 930台
3	PS2	1 410 631台	37 730台	30 460台
4	NDS	1 324 789台	158台	167台
5	Wii	544 034台	108 237台	85 439台
6	GBA SP	232 856台	1 867台	1 896台
7	PS3	308 949台	70 942台	50 171台
8	X360	169 732台	17 168台	35 343台
9	GBM	149 831台	1 491台	1 555台
10	NGC	85 597台	1 152台	569台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

欧美 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注欧美劲爆新作　掌握游戏流行趋势

美国销量榜

★统计日期 2006年12月10日～12月17日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年4月17日 ETC	NDS
2	惊奇世界 Thrillville	Lucas Arts 2006年12月15日 SLG	PSP
3	惊奇世界 Thrillville	Lucas Arts 2006年12月15日 SLG	PS2
4	最终幻想XII Final Fantasy XII	Square Enix 2006年10月31日 RPG	PS2
5	大脑学院 Big Brain Academy	Ninetendo 2006年6月5日 ETC	NDS
6	超级马里奥兄弟 Super Mario Bros.	Nintendo 2006年4月15日 ACT	NDS
7	战争机器 Gears of War	Microsoft 2006年11月7日 ACT	X360
8	汉纳 蒙塔娜 Hannah Montana	Buena Vista Games 2006年10月5日 RPG	NDS
9	惊奇世界 Thrillville	Lucas Arts 2006年12月15日 SLG	Xbox
10	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami 2006年12月5日 ACT	PSP



本作初看起来很有《模拟人生》游乐园版的味道，游戏的主要目的就是要求玩家在游乐区内建造各种游乐设施来吸引顾客光顾，不仅如此玩家自己还能够亲自参与其中进行游戏，支持多人联机的模式也可以让自己与好友在自己所建造的梦幻乐园中游戏，十分新奇而有趣。

英国销量榜

★统计日期 2006年12月10日～12月18日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006年9月29日 SPG	PS2
2	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA 2006年11月3日 RAC	PS2
3	世界摔角联盟 2007 WWE SmackDown!vs.RAW 2007	THQ 2006年11月10日 FTG	X360
4	职业进化足球6 Pro Evolution Soccer 6	Konami 2006年10月27日 SPG	PS2
5	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision 2006年11月24日 FPS	X360
6	模拟人生2：宠物生活 The Sims 2:Pets	EA 2006年10月20日 SLG	PC
7	战争机器 Gears of War	Microsoft 2006年11月17日 ACT	X360
8	快乐的大脚 Happy Feet	Warner Bros. IE 2006年11月24日 ACT	PS2
9	乐高星球大战II：原创三部曲 Lego Star Wars II:The Original Trilogy	Lucas Arts 2006年9月11日 ACT	PC
10	汽车总动员 Cars	THQ 2006年7月14日 RAC	PC



本作根据大受欢迎的同名动画改编，在这个被冰雪所覆盖的世界中，玩家需要扮演一只憨厚的企鹅与同伴一起生活与游戏。虽然游戏中的迷你游戏数量较少且重复性较高，时间一长就会有比较单调的感觉，但是对于看过动画的玩家来说，玩的过程中肯定会投入许多。

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

文 雨滴
美编 NINA

最终幻想 水晶编年史 命运之轮	Square Enix	A・RPG
NDS ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル・リングオブフェイト		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		

继2003年SE在NGC上推出《最终幻想 水晶编年史》(以下简称《水晶编年史》)后，时隔3年该系列的全新作品《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》(以下简称《FFCC》)将登陆NDS，《FFCC》延续了NGC版《水晶编年史》的风格，不仅开发阵营采用了原班人马，而且游戏系统也将利用NDS的功能再现前作4人同乐的经典操作方式。加上可爱的人物设计及梦幻般的故事，《FFCC》将给所有玩家带来新的感动！现在就让我们一起进入这个水晶般的世界体会一下游戏的点点滴滴吧！



当水晶被染红之时 他们将经历生死离别

STORY

这是一个被苍之水晶所保护的和平世界，在这个世界上存在着两颗重要的水晶，他们是拥有神圣力量的"神圣之水晶"与封印着邪恶之力的"封印之水晶"。但自从一对拥有不可思议力量的双胞胎诞生在这个世界上后，一切都发生了改变。

双胞胎原本充满幸福的命运，在邪恶的红月光芒下产生了扭曲，崇拜红月的邪教徒们，在得知他们能够破坏水晶后展开了行动。而在双胞胎的面前，出现了一个与水晶有关的神秘少女。

三个人的命运从相遇的一刻开始转折而所有的这一切，都将被记录在水晶之上与水晶紧紧地联系在一起……

充满动作要素的RPG



▲将敌人们引到法师的攻击范围内的话，一个范围大魔法即可搞定收工！



长按按键还会出现指标环，方便玩家操作角色对目标敌人进行攻击。

延续了《水晶编年史》的战斗系统，《FFCC》的战斗也充满了各种动作要素，特别是增加了"跳跃"这一新动作，游戏中存在一些需要玩家按键跳跃才能通过的场景，而且一些远距离攻击系的角色也可以利用跳跃跳到一些敌人很难攻击到的地点进行攻击。另外，本作的攻击与NGC版一样，需要把握时机按键才能进行连续攻击，而长按攻击键后则会发出威力强劲的必杀技，必杀技根据角色种族不同也会有所差异。魔法的施放类似于普通攻击，也是需要长按按键出现施法范围，确认之后会对范围内的所有敌人进行攻击，本作的魔法似乎还有增加MP槽的设定？看来本作除了动作以外，对策略性也有很高要求……



◀本作还准备了丰富的任务供玩家挑战，这次从国王那里接到的任务是消灭山顶的魔物。

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Reserved CHARACTER DESIGN:Toshiyuki Itahana

好奇心旺盛的少年

尤理



好奇心旺盛的弟弟，从来不知道什么叫害怕，有一颗善良且淳朴的心，虽然平时看起来有点软弱，但却是会为了保护他人不惜牺牲自己的人。在冒险的旅途中，少年各方面都会成长为可靠的英雄。



◀ 好奇的尤理打算去洞窟探险，却让姐姐切莉卡十分担心。

宿命的双胞胎



充满正义感的开朗少女

与弟弟尤理相比，作为姐姐的切莉卡显得十分强势。虽然只比弟弟早出生一会儿，但她开朗的性格及强烈的正义感都影响着尤理。她与弟弟都属于库拉文特族。

切莉卡



种族 战斗系统解析



《FFCC》是一款十分强调种族的游戏，根据其特性，每个种族所侧重的攻击方式都会不一样。目前公开的4个种族中，塞鲁基族以擅长远距离攻击著称，他们以弓箭为武器在后方增援；尤库族则是以强劲的魔法攻击闻名，不过须要在施法的时候避免让其受到攻击而中断咏唱；莉鲁族可以使用壶调和出各种不可思议的攻击，米斯·库里姆老师就是其中的佼佼者；至于姐弟两所属的库拉文特族则是以勇猛善战著称，是战斗中的肉盾角色。

◀ 莉鲁族的调和攻击，看起来十分华丽，不知道攻击力如何？



▲塞鲁基族适合站在敌人不容易靠近的地势进行攻击。



稳重的父亲

拉特夫



拉特夫是尤理与切莉卡的父亲，他有着强壮的身体以及乐于助人的精神，是一个十分沉稳和有能力的人。自从妻子去世以后，拉特夫便担负起抚养这对双胞胎的责任，一直尽心尽力地照顾着他们。

教授双胞胎知识的老师

米斯·库里姆



米斯·库里姆是教授双胞胎炼金知识的老师，平时总是捧着一个壶不知道在调和着什么奇怪的东西。虽然属于身体比较细小的莉鲁族，但实际年龄可不小了。

地形 战斗系统解析

除了了解各个种族的特性外，占据有利地势也是战斗中克敌制胜的重要因素之一。本作虽然是NDS版，但地图全部都是3D制作，因此地势也有高低落差。合理利用地势的落差，不仅可以防止敌人大举进攻，还可以在敌人无法到达的地方使用远程攻击角色磨死敌人。





◀ 站在敌人无法到达的高台上，可以轻松消灭强敌。

◀ 近战系的库拉文特族、擅长远距离攻击的塞鲁基族、加上拥有强力魔法的尤库族就是一组很好的战队组合。



双胞胎的恩师

阿鲁哈那利姆



虽然与米斯·库里姆一样同为双胞胎的老师，但阿鲁哈那利姆主要教授尤理与切莉卡魔法和药草方面的知识，同时他也精通使用各种魔法。拥有冷静的头脑及丰富的知识，是两人的导师。

战争还没有结束



虽然《女神异闻录 PERSONA3》(以下简称《P3》)早在今年7月13日发售，但其暧昧的结局让众多玩家不由地浮想联翩，纷纷猜测Atlus这个不厚道的厂商是否打算推出外传作品。现在这个传言终于实现了，《P3》的完全版作品《女神异闻录 PERSONA3 FES》(以下简称《P3F》)将于明年4月19日与"《女神转生》系列"的FANS见面。《P3F》将分为两个版本发售，虽然二者内容一样，但廉价版需要借由《P3》的游戏盘联动才能进入游戏，而完全版则没有这个烦恼。究竟这个类似导演剪辑版的《P3F》中包含什么呢？现在就让我们一睹为快吧！

文 雨滴　美编 菲菲

女神异闻录 PERSONA3 FES	Atlus	RPG
PS2	ペルソナ3 フェス	日版
	预定2007年4月19日　1人	售价未定
	对应周边未定	

剧情回顾



月光馆学园是一所建立在人工海岛上的学校。但这里与其他地方相比，有一个十分诡异的空间——每当时针指向午夜12点时，这里就会进入影时间，人们将会变成棺材矗立在月夜之下，而一种叫做"暗影"的怪物会四处横行狩猎没有变成棺材的人类。能消灭这些暗影的只有拥有PERSONA能力的人，这些人为了消灭"影时间"的存在，组成了特别课外活动部，在每个月圆之夜与暗影们进行斗争。但当他们消灭了12具暗影之后，影时间不仅没有消失，反而让企图破坏世界和平的超级怪物"ニュクス・アバター"苏醒了过来，ニュクス・アバター的强大让众人束手无策。最后，主角在众人的帮助下打倒了ニュクス，影时间终于消失了，月光馆学园以及人工海岛终于恢复了许久没有的和平。

全新增加的"后日谈"

《P3F》除了包含所有《P3》的内容外，最令人兴奋地就是增加了讲述打败了最终BOSSニュクス・アバター后的故事，挖掘课外活动部伙伴们各自的隐藏在内心最深处的秘密。"后日谈"的主角换成了拥有超高人气的机器人角色アイギス，为此她的着装也产生了一些变化。在成功解决了"影时间"的存在问题后，本以为可以和平生活的人们又遇上了新的麻烦。那座只存在"影时间"中的大门也忽然出现在了众人眼前。而在大门之后的空间，也与通常的"影时间"截然相反——在一个巨大的魔法阵里有一个时钟，这究竟是怎么回事？敌人还是邪恶的暗影吗？看来只有《P3F》能为我们解答所有疑惑，为这个游戏划上圆满的句号了。而且这一次Atlus还向玩家透露，"后日谈"的内容十分丰富，如果正常游戏的话可能需要30小时左右的时间，游戏制作人桥野桂称，"Fes"的意思就是"节日"，他很希望通过本作让系列FANS有过节一样的感受。

神秘的时钟



▲魔法阵中神秘的时钟，似乎每一个数字都有特殊的寓意，课外活动部该怎样才能解决这个麻烦……





▶在普通的商店街上出现了只有在"影时间"里才会出现的门，而画面最右方的女性似乎是这次"后日谈"中加入的新同伴。





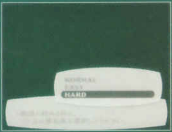
◀アイギス与真田的战斗？难道影时间后又发生了什么变故吗？

©ATLUS CO.,LTD. 1996,2006 ALL RIGHTS RESERVED

"本篇"追加内容

难度更上一层楼 HARD难度出现

玩过《P3》的玩家或许会奇怪，为什么这个游戏只有"EASY"和"NORMAL"的选择，直到我们看到《P3F》的时候大家才总算明白过来——在即将发售的《P3F》中将追加最后一个难度"HARD"，在此模式中敌人的能力都会有大幅度提升，玩家必须深谙PERSONA的调配才能在险恶的环境中生存下去。



全新的PERSONA

《P3》中登场的PERSONA虽然多达145种，但一些极具人气的PERSONA并没有登场。为了弥补这个遗憾，Atlus特地为《P3F》制作了23个全新的PERSONA，让许多没有出场的人气PERSONA能够出现玩家面前。其中包括中国、印度、欧美传说中出现过的魔神，熟悉各国神话以及"《女神转生》系列"的玩家相信一定会对这些新增加的PERSONA倍感亲切。



▲虽然作为六翼天使的光之路西法已经出现在《P3》中，但这一次将增加的路西法则是堕入地狱的"暗之路西法"，二者的外型和能力都会有很大差别。



▲传说出现在美国北维吉尼亚州成为话题的怪物——蛾人モスマン也将作为PERSONA出现在《P3F》中。



追加新设施 武器合成系统开放

在《P3》中，每个设施都是有独到用处的，从贩卖道具到求签祈福各不相同，而到了《P3F》时，除了在原作中的那些设施外，制作人员还为这部外传重新设计了一个场景——稻荷。从目前公布的画面来看，这里是一个由鸟居所组成的地方，是长鸣神社中增加的新要素，而且还可以进行参拜。另外，在在《P3》中作为提升PERSONA能力而设置的古董店"真肖堂"也增加了新的设施，玩家除了可以在这里交换提升PERSONA能力的卡片外，还可以对所持有的武器进行合成，而武器升级的要求远比提升PERSONA能力苛刻，不仅需要相应的素材及PERSONA，而且还需要一定的时间才能完成。





▲新增加的场景稻荷似乎也与增长能力有关。



▲这就是武器合成的画面，不知道利用PERSONA合成的武器是否能继承相应的能力。



换装战斗 换上奇怪的衣服战斗吧

如果大家腻烦了总是穿着校服一成不变的战斗，那么《P3F》将满足你的换装愿望！在本作中，玩家除了普通的校服可选择外，如果在休息的日子里挑战影时间的话，成员们还会穿着比较休闲的普通装进行战斗。而且为了满足大家的喜好，游戏还专门设计了各种各样造型的"防具"供玩家选择，从休闲服装到日本传统祭奠用服装应有尽有，究竟要怎么选择就全看大家喜好了。



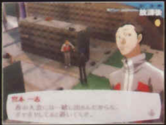
◀真田的日本传统祭奠服装，与平时的正装相比古怪了许多，如此清凉的防具，不知道防御效果如何？





更加充实的校园生活

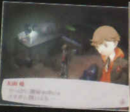
作为十分强调校园生活的《P3》，参加社团、与同学聊天、陪好友放学聊天是主角学园生活极其重要的一部分，毕竟这关系到系统中最重要的"Commu"系统。虽然前作的校园生活已经足够丰富了，但在《P3F》中这一部分还将继续深化，除了以前出现过的人物外，天田乾、アイギス的个人世界也将出现在玩家的视野中，《P3F》将为玩家们揭露各个人物背后的故事，让我们更加深刻地了解那些与我们并肩作战的同伴的内心世界。



▲如果Commu达到10级的话，还会出现隐藏的特殊事件哦！



▲商业街惊现伊莉莎白小姐，这一次她会委托给玩家什么任务呢？



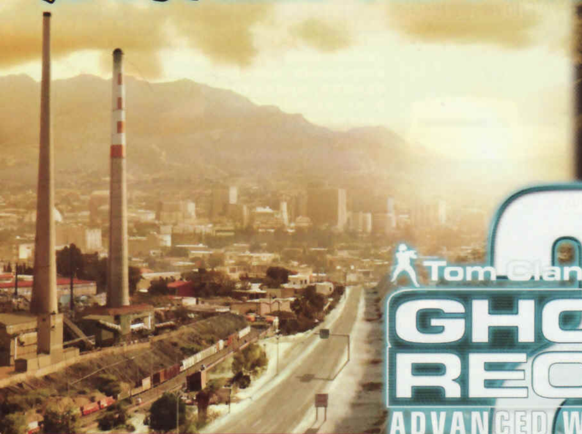
▲身为小学生的天田究竟有什么无法告诉他人的烦恼呢？



◀这一次玩家终于可以和アイギス一起放学回家增进感情了。

危机！墨西哥叛军入侵美国！

《幽灵行动：尖峰战士》(以下简称为GRAW)刚发售时被不少媒体称为“真·次世代游戏”，这款游戏真正让人们见识了X360的威力，轻松突破百万销量的销售成绩让育碧的努力得到了回报。当人们在《GRAW》中感受真正的次世代时当然不会想到，在它尚未发售时，续作已经在开发中。



Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

文 星夜
美编 NINA

幽灵行动 尖峰战士2	Ubisoft	FPS
多机种	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	美版
	2007年第二季度　对应人数未定	59.99美元
	对应平台为PS3、X360、PSP	对应玩家年龄：17岁以上

72小时动乱

《幽灵行动：尖峰战士2》的剧情发生在前作之后。2014年，墨西哥叛军力量已经让全国陷入混乱，并且叛军们开始大量聚集到美国边境，对美国的安全造成了巨大的威胁。美国政府得到情报：来自巴拿马的叛军已经掌握了某种具有大规模破坏力的武器，正准备朝美国发射。在这种危急情况下，幽灵小队再次成为化解危机的关键，他们要在72个小时秘密完成任务，获得Juarez边境城市的控制权，并揭露叛军入侵美国的疯狂计划。Juarez是墨西哥的边境城市，距离美国德州的El Paso市很近，游戏中的任务将会在这两个地方之间徘徊，制作人Olivier Dauba表示，这种在国土边境附近的拉锯战将会形成非常有趣的紧张局势。



音效波澜澎湃



《GRAW》的音乐获得了多项大奖，但负责《GRAW2》音效制作的团队以前还没有拿过奖，“这次我们一定要拿几个奖”本作的一位音效工程师说。从育碧目前公开的几段音乐来看，《GRAW2》在音乐制作方面绝对有着好莱坞大片的质量，包括不少雄壮的管弦乐。与前作一样，本作的音乐也是完全动态的，根据战斗过程的紧张度会相应地对应或柔和或激烈的音乐。

©2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

新系统登场！

本作采用了新的兵种系统，玩家可以用狙击手、步兵以及新增的军医等兵种组建幽灵小队。有了军医这个兵种，玩家就不需要等到队友倒地时才能对其进行治疗，因此军医在一些紧张局势下是非常实用的。当你的HP出现红色警告时，就可以呼唤军医令其HP完全复原。

前作标志性的Cross-Com系统在本作中也得到了改良。Cross-Com的小画面中可以看到战场各处的情况，增强了战略性，但太小的画面让人在紧张的动作中很难看清。而在续作中该系统引入了全屏显示的功能，育碧将其称为"全面命令视窗"(Full Command View)。玩家可以按键将小画面切换为大画面，从而更清楚地看到敌人所在的具体位置。通过切换为大画面，还可以更好地对队友的行动进行指挥。



◀ 画面左上角的Cross-com窗口可以切换为大画面。



"更加次世代"！

在育碧巴黎制作室的办公室里，到处散落着该制作室之前几部作品的装饰物，例如《赤钢铁》、采用卡通渲染技术的FPS游戏《XIII》，还有一些《24》的DVD碟以及《反恐精英》的游戏碟，这些游戏和影视作品都影响着《尖峰战士2》的开发。

本作联合制作人Sebastian Dore说，虽然是一款相隔只有一年的游戏，他们的目标是让本作"更加次世代"。"我们希望带给玩家一个真正的、饱受战火蹂躏的城市，画面中的一切给人以更为严重的被破坏的感觉。"Dore说。

上帝光线与死亡精神

虽然《GRAW2》现在的开发度还不算太高，但画面已经明显超越前作，大量运用的烟雾和火焰效果让人想到了《使命召唤》。在不到一年的时间里，X360的游戏画面水平突飞猛进，年初时还让人赞不绝口的《GRAW》和年末的《战争机器》一比就明显逊色许多，但《GRAW2》将会让育碧再次走在业界的前列。本作添加了不少的新图形技术，例如动态光影、更为细致的角色建模、动态火焰和烟雾效果、天气模拟以及各种花哨的光源效果。本作加入了一种被称为"上帝光线"的视觉效果，例如游戏中棕榈树的树叶通过这种技术会表现出非常真实的光线折射效果。而在另外一个场景中，一座小教堂遭到阿帕奇武装直升机的攻击，导弹爆炸冒出浓浓的烟雾，被炸处碎石纷飞，直升机卷起的气流使得浓烟在下方翻滚盘旋，这种完全即时演算呈现的惊人视觉效果有赖于本作采用的被称为"死亡精神"的新技术。



"我们希望带给玩家一个真正的、饱受战火蹂躏的城市。"
——制作人Sebastian Dore

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

虽然PS3已经发售，但PS2上依旧有许多值得期待的游戏等待着玩家们，无论是即将在1月份发售的《光明力量EXA》还是NBGI极力打造的“《.hack//G.U.》系列”最后一作《漫步之速》，我们都能从中体验到一如既往的乐趣。而作为年末商战最大赢家的任天堂，明年依然会为我们带来丰富的NDS作品，除了Level-5倍受瞩目的《莱顿教授与不可思议的小镇》外，根据人气漫画改编的音乐游戏《交响情人梦》也会在春天发售。不知道这两个游戏会给我们带来怎样的新体验呢？至于另类主机Wii，继《塞尔达传说：黄昏公主》及《手舞足蹈 瓦里奥制造》后，最让人期待的恐怕就是《超级马里奥：银河》了吧？不过除了这些大作外，一些新奇的小作品也充满了乐趣，比如这款看似很简单的《水银：革命》。最近PSP上继《MGS》后，接下来明年还会有《全程战车2：战线》、《冲破火网：黑色猎鹰》等多部作品发售，希望PSP明年有更好的成绩。

黑暗行动

体验二战中的黑历史！


■敌人中存在着超自然生物。

《黑暗行动》是由SUCCESS公司开发的一款二战游戏，与其他的同类型游戏不同的是，本作中玩家扮演的角色是二战中的英国空军特殊空降部队的成员，其任务是暗杀希特勒。游戏类型虽然是S·RPG，但操作方式却明显带有FPS的影子，游戏采用回合制的方式进行，因此在每战开始前玩家必须布置好己方的各项装备，本作中出现的装备、武器都是按照二战时期制作，并且有轻重武器之分。武器的重量会影响到角色的行动。另外，《黑暗行动》虽以二次世界大战为背景，但却增加了许多虚构的情节。在战场上玩家不仅会与普通敌人进行战斗，甚至还可能遇到超自然生物，这为游戏增加了“恐怖”的感觉，让游戏更加地刺激。

X360	■オペレーションダークネス	■日版
S·RPG	■SUCCESS	■预定2007年春




▲部分特殊武器还必须从敌人身上才能获得。
◀ 只有了解自己队员的特点，才能更好地对武器和装备进行配置。

[文：雨滴]

忍者龙剑传 Σ

序盘即迎来战斗的高潮！

《忍者龙剑传Σ》是2006东京游戏展上突然公布的作品，以“《死或生》系列”而闻名的Tecmo开发团队“Team NINJA”数年来一直站在微软的Xbox方，在TGS上拿出了看家ACT大作来支持PS3的确让人非常意外，此举也为PS3的动作游戏阵营增添了不少砝码。时间已经过去了三个月，《忍者龙剑传Σ》终于又公布了不少新消息。这次公开的主要内容是游戏序盘部分关卡的一些信息，虽然本作的基本流程与Xbox版基本一致，但细节的变化十分丰富。我们可以从中可以了解到，作为一个加强版，本作还是很有诚意的，值得动作游戏爱好者们期待。


■不知道这些火焰有没有攻击判定，会不会给隼龙增添一些障碍。

武器 二刀流


■刀身的长度与隼龙的身高相差无几，相信攻击力会有保证。

以二刀流姿态现身的隼龙在Xbox版本中并没有出现过，二刀流是PS3版本追加的新武器。这两把刀名为“严龙”和“伐虎”，隼龙可以自在地操控，在攻击频率、威力和范围方面都要比基本武器“龙剑”略胜一筹，只是招式方面会少一些。二刀流会是游戏早期就能得到的武器，所以玩家在流程初期便能体验新武器的魅力。

BOSS 骑马武者军团长 赤武者

第二章的骑马BOSS变化异常明显，首先是个头比原先大了一截，包括他的坐骑也高大了不少，而且浑身上下还被火焰所包围。这身帅气的火焰造型，不免让人想起《鬼泣4》中最早公布的BOSS“火焰魔神”。两款极受关注的ACT巨作不约而同地以火为主题塑造鲜明的BOSS形象，应该是想体现PS3的强大机能和自身的技术力。看到这样的BOSS，玩家们是不是有些跃跃欲试了呢？



PS3	■NINJA GAIDEN Σ	
ACT	■日版	■Tecmo
预定2007年春		


◀漫山的红叶充满了肃杀的气息又不失浪漫，给人以强烈的美感。

场景 忍者屋敷

这是第一章的场景，是忍者集团“影一门”的基地，是忍者测试自己的实力的场所。与Xbox版相比，游戏的场景变化十分明显。忍者屋敷的流程会有一些细节变化，而第二章中更是会将原先以CG交待的大火情节变成一段可操作的打斗，因此在场景和流程上的变化对于老玩家来说更是需要特别关注。

[文：胜负师]

FIRST LOOK

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速

新敌人、新城市、新宫皇、最后的"hack"！



海特罗三人众



▲最强斗技场龙贤宫的宫皇太白。他手中的魔剑是否是让他遭受侵蚀的关键？

[文：雨滴]

随着发售日的日渐接近，"《G.U.》"系列的最后一作《漫步之速》终于公开了最后的情报。除了以前公布过的迷宫和同伴外，在《漫步之速》中还会公开新的冒险城市——"双天都市ブレグ·イボナ"，与《思念之声》中的苍穹都市相比，双天都市将更富有现代气息，而@home也会在这里成长为最终形态。而伴随着新城市的出现，全新的敌人也会现身。这群名为"海特罗三人众"的家伙不仅全部身着白衣，而且他们的身上都浮现着被AIDA所侵蚀的黑斑。从目前公布的画面来看，这3人将会出现在新的斗技场中阻碍玩家的去路。

PS2	■.hack//G.U. Vol.3歩くような速さで	■日版
RPG	■NBGI	■2007年1月18日

除此之外，在《漫步之速》我们还会遇到之前曾经出现过的老朋友——神和太白。虽然在《思念之声》的结尾部分神因为阴谋失败而跳崖自杀，但这并不意味着他的消亡，新出现的神被AIDA侵蚀的更加严重，相信与他的战斗也更加惊心动魄。另一位老朋友太白则作为镇守龙贤宫的宫皇出现，他身上的黑斑是否与前作的结尾动画有关系呢？



▲新城双天都市ブレグ·イボナ，这里充满了科幻的气氛。

交响情人梦



1900万的超人气故事

作为今年年末广受欢迎的日剧，《交响情人梦》毫无悬念的推出了游戏版。本作的漫画版销量达到1900万，超级邋遢的女主角野田惠虽然有听过一次就能弹奏乐曲的天分，但其邋遢的生活作风却让所有人敬而远之。但就是这样的女孩，却与校园里公认的白马王子千秋真一有了交集，于是两个人从此开始了矛盾不断地校园生活。故事轻松搞笑中透露着温馨的气氛。

因为故事发生在音乐大学里，因此本作的游戏类型是以弹奏音乐为主。利用NDS的触摸屏功能，玩家扮演的野田惠需要在音符与画面提示圈重合的时候轻点屏幕才能演奏出悦耳的音乐。虽然看起来十分简单，但随着乐曲难度的上升而逐渐复杂起来。

[文：雨滴]



▲只要在图上音符与图标重合的瞬间点击屏幕即可完成演奏。



桃之丘音乐大学钢琴科的学生，有听过一次乐曲即能弹奏的能力，现实生活中却十分地邋遢。

擅长多种乐器的完美主义者，虽然就读于钢琴科，但实际上的梦想却是指挥家，因为外表与能力都很完美，因此被人称为"千秋王子"。

NDS	■のだめカンタービレ	■日版
MUG	■NBGI	■预定2007年春

水银 革命

创意风暴席卷次世代！



■想要将这个圆滚滚的家伙送至中点可不是一件简单的事情。

曾经在PSP平台发售的《水银》以其新颖的玩法与高难度的解谜方式受到了广大解谜爱好者的一致好评，如今制作公司Ignition Entertainment宣布它的续作《Mercury Meltdown Revolution》将于2007年登陆次世代主机Wii，游戏将会充分利用Wii的遥控器手柄的倾斜操作来控制"水银（Mercury）"的移动，包括150个以上的关卡及隐藏关，并且更新了各种奖励设置。

游戏中玩家必须在有如迷宫一般的不规则关卡中，通过控制平台的倾斜并且还要利用水银是液体的特性，随时分散、融合，甚至改变外型来使水银慢慢地越过各种难缠的障碍最终通过终点。不同于PSP中使用摇杆控制平台，Wii的遥控器手柄将使这一操作更加直观更加简便，玩家只要把手中的手柄想像成游戏中的平台就可以轻松控制水银的移动。这款游戏的操作就是如此简单，从头到尾只需要使用到遥控器手柄就可以让水银随意地移动，但很容易就让玩家投入其中不能自拔！开动你的右脑转动你手中的手柄，考虑如何用精密的操作和最快的速度通过一个个关卡通过那些烦人的机关，才是这款游戏最有趣最值得玩味的地方。

[文：小白龙]

Wii	■Mercury Meltdown Revolution	■美版
PUZ	■Ignition Entertainment	■预定2007年



▲关卡中的奖励通常要费一番周折才能拿的到。



▲虽然看似简单但如果没有精确的操作可要吃大苦头的。

全能战车2：战线

在掌上体验火爆的极速与枪战吧！

在掌机上进行全新的体验

《全能战车》是X360上最火爆的"赛车＋射击"游戏，如今这款比《火爆狂飙》更火爆的游戏不仅将会在PS3上推出续作，甚至也将会推出PSP版。本作由Deep Fried制作室开发，他们之前的作品包括掌机版"《极品飞车》系列"，而这款游戏绝对是他们开发的最惊人、最疯狂的掌机游戏。

在《全能战车2》里，仅仅是以高得离奇的速度来个甩尾秀，并且扫清所有眼前的障碍物这一特点，便可以谋杀玩家大把的时间。而且，相对于其他版本，PSP版里增加了新的地图，还包括10种新武器及10辆新车。其中，武器将分为轻型、中型和重型三种。可供玩家选择的武器非常多。而且，相对于PS3版而言，PSP版给玩家提供的空间则更为广阔。玩家在赛前准备时可以有更多的选择来配置自己的武器，甚至是在车的两侧都加装上武器。不仅如此，你还可以为自己的座驾选择超过100种皮肤及涂装。


■将场景中的一切全部摧毁吧！这可是在PS2上都不多见的破坏效果。

PSP RAC ■Full Auto 2: Battlelines ■美版 ■SEGA ■预定2007年3月

[文：UCG阳光育成计划成员 德拉古拉]

丰富的任务模式

《FA2》里任务模式占了很大比重。一共有超过50个任务在等着玩家。每完成一个任务时，玩家都可以自由选择下一个目的地，在该模式里，玩家的足迹将遍布以下三个主要地区：亚洲、北美及欧洲。任务可分为许多种类，包括路程赛及赛道赛，通过无线联机，一共可以支持四名玩家同台竞技。而且，联机时有正面对抗赛及死亡竞赛等模式。

《FA2》的另一要素便是可破坏的场景。比如当玩家在赛道赛里转弯的时候，便会看见一个指示光标，当光标变黄时便说明该处场景可破坏。玩家可加以灵活利用来给自己开辟近路和给对手制造麻烦。


▲在PSP上也可以将战车折腾成这副模样！


▲车身的侧面也同样可以安装武器了！


■本作的画面十分惊人，并且场景可视距离很远。

雇佣兵2：战火世界

爆弹之王即将炸毁世界！

当《雇佣兵》的铁杆FANS正流着口水翘首以待时，一种简称MOAB的"大杀伤力空气振荡弹"（通俗地说就是爆弹之王）已经在《雇佣兵2》上登场了。它是游戏里美军最大号的也是最具威力的武器。玩家可以用手中的武器肆意破坏，也可以通过拯救平民或俘获敌兵来逐渐控制整个战局。俗话说"兵马未动，粮草先行"。在战火纷飞的世界中，玩家必须要为己方的军事行动获取足够的燃料补给。游戏中有一种被称为"现代海盗"的神秘职业。至于这种海盗是不是还像传统海盗一样？他们是不是还在使用弯刀和手枪？这一切还暂时不得而知。值得一提的是，游戏里的场景里没有远景雾化的概念，场景可视距离极远。惟一可能阻挡玩家视线的便是战场上的硝烟，这将是对主机性能的极大考验。


▲面对这种在炮管上行走的雇佣兵，再强的坦克也派不上用场。

PS3 ACT ■Mercenaries 2: World in Flames ■美版 ■Pandemic Studios 发售日未定

[文：UCG阳光育成计划成员 德拉古拉]

冲破火网：黑色猎鹰

黑色的猎鹰将在掌中翱翔


▲虽然画面谈不上出色，但爆炸效果还是可圈可点的。

PSP STG ■After Burner: Black Falcon ■美版 ■SEGA 预定2007年第一季度

在1990年代的街机铁杆玩家心目中，SEGA的《冲破火网》有着突出的地位。它的快节奏以及无时不在的紧张感让它成为了一款令人回味无穷的经典。这款作品在PSP上得到了完美移植。在《黑色猎鹰》中，玩家将会有15架战斗机可以驾驶。它一共有三个模式：单人模式、双人无线协作模式及四人竞争模式。玩家可以为自己的爱机装备上新武器和改变涂装。游戏中的飞机均可以用获得的资金购买。单人模式里一共有一女两男三名角色可供选择。而且每名角色都有其特有的任务。一共有超过18个任务等待玩家去完成。完成后均可获得一定奖励。双人协作模式下将可以和朋友一起完成任务。竞争模式下则是四名玩家的无线对战。每架战斗机都有其独特的操作手感，玩家需要一定时间才能适应。其中升级系统可以让玩家强化自己的爱机和武器。让老玩家感到惊喜的是，现在战机的机关枪已经得到大幅加强，不再是摆设了。玩家可以通过不同按键及摇杆的组合来控制战机甚至是做出高难度的回避动作。


▲极速火爆的空战让《冲破火网》大获好评。

[文：UCG阳光育成计划成员 德拉古拉]

蔷薇少女 祷告庭院

《超能力大战》的另类复活！

幻冬舍人气漫画《蔷薇少女》自2004年改编为动画以来，人气一直居高不下。TV版动画第二季已经于今年年初播放完毕，今年圣诞节之前又有新作上映。而Taito又适时宣布将在PS2版推出第2款系列游戏《蔷薇少女 祷告庭院》(暂名)。

本作的游戏类型为FTG，剧情以TV版动画第二季为主。游戏平时以AVG形式进行，玩家可以培养与各位人偶的感情，并引发各种分支剧情，而战斗部分则以FTG方式进行。游戏采用全程语音，声优阵容与TV版动画完全一致，FANS们不容错过。


■目前游戏的完成度不高，画面还有待加强。 蔷薇水晶

PS2 FTG ■ローゼンメイデン ゲベートガルテン ■日版 ■Taito ■2007年3月


真红

故事的主要角色，拥有女王般气质的第五人偶。这个以3D技术表现的真红，总体感觉还算满意。


▲仅在TV版动画第二季中出现的蔷薇水晶，是本作的最大反派。

值得注意的是本作的战斗部分由《超能力大战》的开发人员负责，故系统和《超能力大战》有诸多相似之处。玩家要操纵各位人偶在空中自由移动，并发动各种能力去攻击敌人，众多在原作中出现过的经典招式都会在游戏中复活。看到昔日的名作以这种方式复活，实在令人感叹。


◀据开发人员透露，本作的自由度比PS2上的前作要高出很多。

[文：小白龙]

莱顿教授与不可思议的小镇



与莱顿教授一起展开冒险吧！

隐藏着各种谜题的小镇

莱顿教授为了调查大富翁的死因来到了这个奇怪的地方，但这里的居民丝毫没有配合调查的意思，包括委托人萨罗美夫人在内，大家都似乎在隐藏着什么……莱顿教授必须通过各种蛛丝马迹来寻找真正的凶手。在游戏中，莱顿教授会遇到各种小谜题，只有解开这些谜团才能了解富翁的死因。本作为此特地请来了擅长益智问答的多湖辉担任监督。同时，本作还将对应任天堂的Wi-Fi通信功能，从发售日起一年内每周都会提供新的谜题给玩家解答。


▲散落在小镇中的名画碎片，把它们收集起来组成完整的画面是解谜的步骤之一。


▲小镇还能找到各种机械部件，它们也是游戏的关键吗？



▶Wi-Fi通信每周都会更新新的内容，虽然这些小谜题看起来很简单，但也要花费功夫才能准确解答！

人气声优加盟

本作的声优阵容可谓十分豪华，除了主角莱顿教授和卢克分别起用了大泉洋及堀北真希外，故事中的关键人物也都请来了著名声优，其中包括为谜之少女配音的能登麻美子和为委托人萨罗美夫人配音的田中敦子。 [文：雨滴]


◀神秘的谜之少女，她出现在小镇中究竟意味着什么？


▶小镇中的居民似乎都有着怪异的举动，他们在隐藏着什么呢？

NDS AVG ■レイトン教授と不思议な町 ■日版 ■Level-5 ■预定2007年2月15日

巫术外传III 霸王的系谱

王道RPG登陆PSP！



▲在训练场中作成的角色们可在酒场中进行队员的编成，本作中队伍最多可登录6名人员，所以在选择队友时一定要注意人员能力的搭配。

2003年发售后广受好评的RPG《巫术外传III 霸王的系谱》终于决定在PSP上复活！本作忠实地继承了RPG的原点作品"《巫术》系列"的世界观设定和游戏性，以剑与魔法的世界为舞台，充分享受探索迷宫带给你的纯粹的乐趣。本作并不只是简单的移植，PSP版中还会追加全新的原创迷宫，无论是新老玩家都将面临这全新的挑战。

为冒险者提供帮助的设施

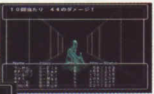
街道将成为冒险者的据点，这里有各种设施可以提供给勇者使用。同大部分RPG一样宿屋在此依然起到为勇者回复冒险的疲劳的作用，但在宿屋中休息时游戏内的时间也会流逝。在训练场内可以作成原创人物，如果玩家能够在初期创造出能力高的人物，游戏的序盘将会变得非常轻松。登场人物在游戏中都有年龄的设定，随着主力部队年龄的增加，玩家应该注意处理好新老交接的问题。

PSP RPG ■ウィザードリィ エンパイアIII 覇王の系譜 ■日版 ■TAITO ■预定2007年1月25日



▲城镇中包括训练场、酒场、宿屋、商店、寺院、神托之间、城等七种设施，充分利用这些设施才可以顺利将游戏进行下去。


▼战斗中根据队员种族与职业的不同，出现的选项也会略有差别，一些持有特殊能力的同伴在进行编队时应该优先考虑选入主力阵容之中。


▲元祖《巫术》中以线条勾勒出迷宫的形式也被收录到模式当中，系列的老FANS看到后会感动到痛哭流涕吧。

[文：小白龙]



谁动了我们的历史？

——历数游戏剧情与历史本纪的交汇点

历史像个千依百顺的女孩子，是可以随便装扮涂抹的。
——胡适

文 D·S　美编 一刀

"历史是个任人打扮的小姑娘"，这句话曾经被当作典型的唯心观论点被反复批判，至今仍在学者们之间争论不休。其实胡适的原话是讲哲学的，与历史毫无关系，但这句话在很长一段时间内却变成了后人评价历史的一个基本态度。直至现在，从某种意义上而言历史俨然已经成为了娱乐大众的工具之一，在各种艺术文化领域，你几乎都可以看到带有或多或少人工涂改痕迹的"史纪"：文学书籍、影视作品、相声小品、舞台话剧……几乎所有的艺术表现形式都或忠实或戏说过历史这个大舞台，当然，在这股解构历史的风潮中，我们的电子游戏也没有例外。虽然第一款以真实反映历史题材为卖点的游戏现今已不可考，但身为游戏玩家的我们依然能够清楚地记得第一次操纵历史上真实存在的人物进行游戏时的兴奋感：与手握宝剑打倒拦路的怪物们和端着激光枪撂倒一队异型不同，当你指挥刘关张三人智勇双兼施地击退袭来的黄巾贼时，这种亲手演绎历史的成就感确实是无与伦比的。

然而，随着一个社会进入后工业时代，其后现代主义文化特质必然或迟或早地占据它本应占据的主导地位。伴随着解构与重组，商业化和娱乐化大潮通过视听渠道迅速湮没了我们。渐渐地，人们放下了《三国志》乃至《三国演义》，每晚守候在CCTV10的"百家讲坛"等着听易中天"品三国"；渐渐地，人们忘记了清朝在近代史上演绎的那惊心动魄的政治权谋斗争，而开始关注起清宫后庭那些太后妃子们整日勾心斗角的《孝庄秘史》；渐渐地，人们不再去关心秦始皇焚书坑儒究竟出于何种目的，他们只关心那个传说中一手促成秦王朝建立的项少龙是否还会挟《寻秦记2》重装上阵……就连我们的游戏世界，也经历过了一场从"传记"到"无双"的解构重组。不可否认，这种以调戏的姿



态对历史戏谑怒骂的风潮其本质依然不过是娱乐而已，但当这种"娱乐"渐渐越过了一些底线——甚至对部分受众产生了一定误导的时候，我们就再也无法称其为历史新说，而是越位娱乐。

谁动了我们的历史？这个问题的答案已经不再重要。历史就摆在那里，已经被无数人动过，或挪用、或引证、或改写、或杜撰……现在，需要我们来辨别的问题确切一点来说则应该是——谁把我们的历史怎么了？

第一章 谁克隆了我们的历史？





▶光荣的精美人设无疑也是"《三国志》系列"的魅力之一。



历史与游戏，曾几何时，这两个词语之间曾经壁垒森严，然而到了今天，我们甚至却可以用游戏的名义来还原历史，其变化实在可谓沧海桑田。

在游戏中体验历史，这是制作历史题材游戏的初衷。然而，从电子游戏诞生至这个初衷实现，我们却等待了太久太久的岁月。

众所周知，电子游戏其本意是为人们制造出一个幻想空间并供人乐在其中，在个虚拟的世界里，你可以抛弃一切现有的约定俗成，随心所欲地操纵着游戏中那自己的分身去面对来自所有未知的挑战。从这层意义出发，以描绘历史为卖点的游戏其实是一种"反传统"的题材，再加上早期硬件技术上的瓶颈，故此"还原历史"实在是一个前卫得让人简直感到不可思议的话题，直至70年代末期，许多游戏虽然貌似有了想要展现历史风貌的欲望，但却依然受限于题材创意上而未能做得足够大气，譬如一些描绘现代战争的军事游戏及以历史上著名人物(多为侠盗一类)为主角的动作游戏，它们明显已经具有了"表现历史"的雏形。

川中岛合战

1981年，具有划时代意义的作品终于出现了，它就是日本光荣(Koei)公司出品的SLG(战略)游戏《川中岛合战》。该作以"越后之龙"上衫谦信与"甲斐之虎"武田信玄于弘治元年(公元1555年)至永禄四年(公元1561年)间在川中岛展开的四次著名合战为历史背景，第一次让玩家体验到了运筹帷幄指挥战役重演历史的奇妙感觉。在这款游戏中，其兵种配置突破性地细化到了骑兵、弓兵、步兵、矛兵等数个级别，而地图分布和兵力配置则均取材于史料记载，可说是第一款在宏观概念上真正还原了历史的SLG游戏。当然，同当时所有的游戏一样，这款游戏的自由度并没有向内容妥协——根据玩家采取的不同行动，通关后将有可能产生改变历史的结局。而这，似乎也就此成为了今后SLG游戏的基本原则。



▲收藏在大阪博物馆内的"川中岛合战"版画，真实地再现了当时武田军与上杉军第三次川中岛合战时的激烈战况。

SLG的野望

两年后，继《诺曼底登陆》等小制作SLG游戏陆续上市后，光荣趁热打铁推出了宏观描写战国乱世的《信长之野望》，这款至今仍被誉为传世经典的优秀SLG在当时引发了购买热潮，也确立了光荣在SLG领域内的霸主地位。且不论这款游戏的画面、音乐与战略系统在当时具有怎样的突破性革新，单是这取材于历史但不拘泥于历史的制作理念便足以奠定《信长之野望》的成功基础。众所周知，在历史上统一战国的"天下人"是丰臣秀吉(原名羽柴秀吉，为信长的部下)，但若论战国众枭雄的人气度，"第六天魔王"织田信长则是不二之选，只是惜亡于"本能寺之变"。而《信长之野望》则为人们重新塑造了一个让信长"复活"并统一日本的"完美结局"，试问这种带有极强互动性的"历史同人"又怎能教人不动心呢？

在崎岖中转型

以上这些要素，后来几乎成为了所有经典SLG的成功模板，"《三国志》系列"与"《太阁立志传》系列"便是沿袭该风格并将其发扬光大的个中翘楚，而"《大航海时代》系列"则是另一款异军突起的优秀作品，其原创、史实与传说三者相结合的方式则为SLG的发展方向开辟出了另一条蹊径。在此后的相当长一段时间内，历史游戏的官方代言人始终都是雷打不动的SLG系列，直到上世纪90年代后期，随着经典SLG系列从内容到系统都渐渐变得乏善可陈，而电脑图形处理技术开始飞速发展之后，其历史代言人的地位才被《使命召唤》及《荣誉勋章》等高度还原真实战场与二战历史的FPS系列替代。

现在，传统SLG其市场份额已然江河日下。即使是同样的题材，往往也是动作类的游戏更加吃香。在今年的TGS上，光荣展台区二楼并排展列着两片游戏试玩区：《真·三国无双BB》和《信长之野望ONLINE》，然而试玩人群的数量却简直有着天壤之别——"无双众"一边的队伍几乎排到了楼下，而另一边则门可罗雀，让人简直担心这二层展台会不会因为承重不均而突然垮掉……换言之，这同时也意味着现在的此类玩家们已经不再仅满足于教科书般的固有历史，他们所开始寻求的，是源于历史之上的，带有刺激、新奇、爽快以及其他一点别的东西的……历史游戏。这种方式已然脱离了"克隆"的范畴，它所代表的是另一种领域——戏说。



■从"野望"到"无双"，信长的形象几乎没有什么变化。





▲在桶狭间一役成功杀掉今川义元是信长霸业的开始。

小贴士 光荣的游戏与历史

光荣无疑是游戏史上与历史最投缘的公司，从1978年创办至今，其麾下的所有大作几乎全部以古今中外的历史为题材，或正叙、或戏说、或恶搞，虽种类繁多但并不杂乱，各品牌特色泾渭分明，且口碑普遍上佳，在涉及历史题材的游戏领域内可谓让竞争对手难以望其项背。其主要代表系列作品有：《信长之野望》、《三国志》、《太阁立志传》、《三国英杰传》、《三国孔明传》、《封神演义》、《决战》、《真·三国无双》、《战国无双》等。



▶在TGS"《三国无双BB》PK大赛"中，光荣展台的超大屏幕吸引了无数FANS驻足观赏。

第二章 谁戏说了我们的历史?


■虽然历经四部变迁，但"一骑当千"无疑始终都是这个游戏系列的精髓卖点。





对历史的"戏说"可谓源远流长，毕竟历史只是古人用以记载史上大事的文献，重在纪实，并非人文。所以，对于那些具有传奇色彩的历史段子，自然会有人编撰出通俗易懂且略具艺术夸张的草根版本出来。这个，大概就是最早的"戏说"，它的特点是像评书一样把历史拆解成了一个个的故事，再将这些故事经过或多或少的艺术加工后重新串成一部新的"历史"出来，使其更易为大众喜闻乐道，《三国演义》便是个典例。同样的道理，如果说"《三国志》系列"、"《信长之野望》系列"等算是游戏领域中的正史本纪，那么近年来火得一塌糊涂的"无双系列"则无异于数码娱乐版的《易中天品三国》，历史在这里只是一个提供表演的舞台，真正的主角则是活跃在舞台上的明星。



被吞食的变味天地

其实，从很早之前的街机横版过关游戏《吞食天地 II》开始，我们的三国史就开始在游戏中变味了：操纵着五虎将一路人挡杀人佛挡杀佛地辗转厮杀在各大战场之上，但见各杂兵与敌将断肢与肠胃齐飞，鲜血共夕阳一色，着实很刺激爽快，不过却在无形中把三国战役变成了一场古代版《虎胆龙威》。如果刘备真的能单凭这五位猛男便足以平定天下，那马超、姜维等一干武将兼几十万蜀军就都可以回家洗洗睡了……(笑)好吧好吧，我们姑且理解其游戏设置须得娱乐大众的立场，不过这剧情自从"赤壁之战"过后就真的有些离谱到没边了：徐晃一役的BOSS战场景居然是九龙壁(这东西至少在明代才出现)；华容道变成了满汉全席盛宴；最终战为曹操护驾的是阿喀琉斯版吕布(原来这家伙当年是被曹操雪藏了)……还好游戏最后设定为曹操无论何种死法都能留有全尸，算是给原著留了点面子。

今天你"无双"了吗?

相比之下，"《无双》系列"则显然是领悟了"可意淫而不可亵玩"的改编神髓，尽管其某些BT设定足以人神共愤，但整体架构却基本秉持着尊重原著的精神，除了某些因游戏结局需要而不得不做出的特别改动之外，其余穿插的一些小花絮(如"海贼讨伐战"、"村落救出战"等)都是可有可无的戏说情节，这就好比十年来一路红火长盛不衰的电视剧集《康熙微服私访记》，其实谁都知道康熙的那点破事就这么多，也就第一部多少还有些真实历史事件被收录在里面，之后的无非都是些借古讽今的原创情节，但老百姓就是爱看，编剧也编得起兴，制片人也日进斗金，如此往复何乐而不为呢？就算是最缜密的学者也无法抗议它篡改历史，因为基本的历史主线人家丝毫未动，但却巧妙地利用了历史上早就架设好的舞台与角色来达到推广效果与剧情感染力。"无双系列"也是同样的道理，只要游戏还没做到让张飞双手各持一挺AK47横"枪"立马站在长坂桥头当场击毙夏侯杰的地步，那么传统的三国爱好者兼游戏玩家就没有严重抵触这游戏的理由。

早在系列第一部《三国无双》在PS上推出时，这款建模粗糙且毫无特色的格斗游戏实在毫无大作萌芽的气势可循，但惟有那反传统的人设让人眼前一亮——双锤版貂蝉尤为令人注目。之后，能看出来嗅觉敏锐的制作小组索性从别具一格的人设入手，



一改游戏原有风格，从《真·三国无双》开始奠定了系列的基本雏形，历经数作之后终于将其打造成了一款新的镇社之宝，究其本质，其适时顺应潮流的"戏说"变革功不可没。当传统的历史已经让人耳熟能详到生厌时，加些调料翻炒一下冷饭无疑是一条新路，"无双系列"用行动证明了这一点：当一个对历史多少有点了解的玩家看到一群帅哥靓女正在CG里重演乱世历史时——或是一个厌倦了在《三国志》及《信长的野望》中整日核算国计民生的MM突然看到超绝美形的周瑜与明智光秀时，他(她)一定很难控制住自己那跃跃欲试的冲动。这，也正是戏说的魅力。

不过，正所谓三人成虎，当戏说普及到一定的范畴，则会产生假作真时真亦假的误导效果。譬如现在就有很多同人女坚定不移地相信《断背山》的最早版本一定出自张郃×夏侯渊，或者起码也该是织田信长、明智光秀与森兰丸的三角恋……这样疯狂迷信耽美的后果则是当她们看到历史剧中的演员时(如央视《三国演义》中的胡子大叔版张郃)，往往会发出凄厉的惨叫。







▲这款神作至今仍长盛不衰，各种同人版本也层出不穷……

小贴士

《吞食天地 II》兵器考据勘误

有趣的是，《吞食天地 II》中大部分的宝剑名称都是如假包换的日本名刀，如虎彻、菊一文字、村雨、正国，而那把最强宝剑的名字则是大名鼎鼎的"草薙"，它们或放置在木箱滚桶之中，或由敌方武将携带，或干脆就藏在某个隐秘角落，随时准备给你迎头而来的惊喜……而这些宝剑虽然看似普通，但实际的使用效果却远远超出了"剑"的级别。这个……该说Capcom是对中国文化研究不够透彻还是有意恶搞呢？总之，冲田宗司、近藤勇、村正等名士巧匠估计是不会对此善罢甘休的……



虽然在座的各位大部分都是坚定的唯物论者，但同样地，这个世界上还有相当数量的唯心论者存在。所以，基于对宗教、神话、传说等玄秘事物而对历史进行的奇幻YY尽管也可以勉强称其为戏说，但细一考究，倒不如称其为妖魔化更为贴切。需要注意的是，这里所指的妖魔化与时下流行的"妖魔化"在概念上有本质不同，大家姑且只从字面上来理解罢了，意即将历史事件YY成神话传说的行为。在这层意境上，《荷马史诗》、《西游记》等都是妖魔化历史的典例，而在游戏中的范例，由于游戏本身那天马行空的幻想特性，则远不止这么多。



■信长阴森的面孔与浮现的幻魔印记预示着一场腥风血雨即将来临。

第三章 谁妖魔化了我们的历史？




▲这幅油画记录了贞德率众起义前夜时的情景。


■游戏中的贞德造型显然更符合玩家们的审美观，这种发型非常符合贞德的性格与气质。

被魔化的圣女

就拿新近发售的《圣女贞德》来说吧，从其剧情架构不难看出，其"妖魔化"色彩可说是游戏的热门卖点之一——原本好端端的英法百年战争被硬生生地改编成了"拥有腕轮之力的勇者们与死神军团（不是带着斩魄刀的那种死神……）的二度决战"，虽然故事的主线（乃至贞德接受的各种考验等细枝末节）都是忠实遵循历史没错，但贞德率领的义军则由勤劳勇敢的法国人民变成了面目狰狞的兽人军团（间杂有精灵射手、合成蛤蟆等怪胎），义无反顾地向英军——确切地说是由野猪精、蜥蜴怪、黑暗精灵及死神组成的恶魔军团——发动了惊天地泣鬼神的领土收复战，其间经历了千难万险，剧情也更加光怪陆离，直到"贞德"被捕并处以火刑后（在游戏中是贞德的朋友利安成了替死鬼……），失去了历史本纪限制的游戏剧情开始更加天马行空起来，于是玩家们开始伴随着贞德的怪物军团潜入矮人族的坑道，穿越宛若树海宫殿的精灵之森……（如果《指环王》之父托尔金一息尚存，想必绝不会轻易善罢甘休……）末了，在最终决战之后，德·莱斯男爵大义凛然地将死神封印在自己体内，也算是勉强呼应了后来的历史吧——这大概也是游戏后期惟一能与历史相联系的地方。（详见小贴士）

当屠魔成为战乱

而"《鬼武者》系列"则更不用提了，日本战国历史上赫赫有名的织田信长与丰臣秀吉都被"魔化"成了意欲将全日本笼罩在魔物统治下的魔王（第三部甚至还将魔爪伸向了现代巴黎），而历史上并不著名的明智左马介则摇身变成了替天行道的"鬼武者"，就此展开了一场"鬼"与"魔"之间的大战，所有的历史也被一一重新谱写。当眼看着"本能寺之变"成了明智家族单方面发起的除魔行动时……说实在的，这种魔化历史的创意与勇气还真是由不得我们不钦佩。相比之下，国人当年在PS上推出的《射雕英雄传》虽然也略带有魔化的倾向（完颜洪烈最后变身成了一个大怪物，而能够彻底将其消灭的神具则是岳飞当年留下的《武穆遗书》……），但偏离原著史实的方式就有些牵强了……

魔化人物杰出代表

除此之外，在被妖魔化的著名人物中，还有两个人不能不提，其中之一便是大名鼎鼎的恶魔城主德拉古拉伯爵，他在历史上的原型是特兰西瓦尼亚（位于现在罗马尼亚）地方的领主，原名是弗拉德三世（Vlad Ⅲ），"Dracula（德拉古拉）"是他的外号。因为这个领主生性凶残，喜欢用木桩刑来对付他的敌人和百姓，所以又被称为"Vlad Tepes"（"Tepes"是特兰西瓦尼亚当地的语言，原意就是木桩刑所使用的木桩，所以这个叫法可以翻译成"穿刺伯爵"）。1476年12月，在伯爵居城附近的一个小镇上与土耳其军队发生的战斗里，德拉古拉阵亡。他死后被土耳其人斩首示众，为的就是让所有的人知道：臭名昭著的穿刺伯爵已经死了！他的尸体据说被埋葬在布加勒斯特附近一个小岛上的修道院内。然而事情并没有就此完结，谣传说，在德拉古拉死亡三年之后，他的棺材被仇家找到了。本来准



小贴士

历史上的德·莱斯男爵

德·莱斯男爵在历史上确有其人，他是贞德在战场上的左膀右臂，也是贞德最忠诚的追随者之一。在贞德死后，回到领地的德·莱斯男爵过着隐居生活，疯狂迷上了炼金术、黑魔术、恶魔礼拜等邪道。他供养的黑魔术师妄称需要男童的血召唤恶魔，于是开始差遣部下到处诱拐流浪在街头的战争孤儿，带回城中残酷杀死，他本人也逐渐沉迷于血和变态的快感中愈发疯狂。1440年，德·莱斯东窗事发，检察团在他的城堡里发现了大约150具男童的尸骨，推测被害人数在300人以上。德·莱斯对此供认不讳并主动申请死刑，于是他在当年10月26日被处以火刑，死时36岁。这位曾经为国而战的英雄为何堕落成嗜血的狂魔？对此各路史学家众说纷纭。就传说角度而言，至少在这点上游戏中给出的解释还是比较合理的。



备开棺鞭尸的仇家们却发现这棺材里面空无一物！从此开始，传说里的德拉古拉除了暴君以外又变成了一种更加邪恶的事物——吸血鬼！而让其为玩家们所周知的，自然便是经典名作"《恶魔城》系列"了。

另一个则是沙俄罗曼诺夫王朝末期的传奇人物怪僧拉斯普钦。在《影之心II》的剧情里，这个家伙由于与恶魔阿斯蒙蒂斯订立了契约，从而具



备了超人的力量，给主角一行人制造出了数不尽的麻烦。这个设定其实在历史上是有迹可寻的，历史上的拉斯普钦不但口才出众、通晓占卜术与咒术，还同样以超人的体魄与生命力而出名，由于深受皇室宠信的他过多干涉朝政的行为招致了宫廷贵族们不满，从而为自己招来了杀身之祸。1916年，贵族尤斯波菲公爵（也在游戏中登场）设计邀请拉斯普钦到公爵府用餐，毒杀未果后，公爵趁其祈祷时从背后开了四枪，然而中弹的拉斯普钦竟然如猛兽一般扑向公爵，但被公爵的同伙用烛台打碎了头骨，后来尸体被秘密扔进了凿开冰洞的涅瓦河中。三天后，人们从冰下打捞出了拉斯普钦的尸体并进行尸检，惊异地发现他的两肺中积存了大量的水，这证明他被扔进河里时还活着！由此可见拉斯普钦的生命力是何等惊人，在游戏中被魔化成那个样子确实不冤。

第四章 谁艺术化了我们的历史？

什么是"艺术"？现代汉语词典对其定义是："艺术是用形象来反映现实但比现实有典型的社会意识形态。"它是一种审美的意识形态。套用在改编历史的游戏作品里，"艺术化"则泛指各种将现实事迹美化的技术，由于改编历史剧本本身便是一种艺术加工的创作，故此其在游戏中的应用范畴非常宽泛。概括地说，游戏中的"艺术化"即是指有意识地进行美化的剧情创作，具有很强的审美意识成份。因此，把"艺术化"看作一门解读历史的方式实不为过。



■通常情况下，在这种华丽的刺杀之后刺客即将迎来的命运只有死亡一途。

当群殴变成决斗

在历史长河的经典段落里，并不都是荡气回肠的英雄史诗，在光鲜艳丽的外衣之下，真实的另一面往往并不像人们想象中那样美好。譬如幕末时期的"特工集团"新撰组，对其褒美赞誉的艺术作品数之不尽，仿佛新撰组便是日本剑术的最高代表。其实细究起来，新撰组所奉行的剑术宗旨却不外乎是以众凌寡的"群狼战术"，时刻讲究以团队协作围剿一个或多个敌人，以最小的代价换取最大的战果。由于这并不是剑术比拼而是执行公务，所以新撰组的这种做法自然无可



厚非，但若真的就这样如实传颂未免实在不雅（各位可自行想象以下情景：土方岁三侧面攻击敌兵甲，敌兵甲受到63点伤害——斋藤一发动连携防御，阻挡了敌兵甲的反击——冲田总司在背后给予敌兵甲会心一击！敌兵甲受到200点伤害，死亡……），故此，"牙突"之类华丽的必杀技由此应运而生，对敌时的围殴也演变成了颇具武士道精神的一对一。纵观涉及到新撰组的ACG作品：《浪客剑心》、《斩打》、《风云新撰组》、《幕末恋华新撰组》、《风云 幕末传》、《维新之岚·幕末志士传》、《机动新撰组》、《新撰组群狼传》……（从某种意义上来说《死神BLEACH》也该算上一个）几乎无不有着类似的加工痕迹。这，就是艺术化。



■《浪客剑心》中的新撰组形象在许多ACG爱好者中早已深入人心。

当刺杀变成艺术

就像《宰相刘罗锅》把刘墉描写成神通广大到足以把何坤玩弄于股掌之间一样，有些游戏对于历史的艺术化也实在过于明显，譬如次世代主机上即将发售的新作《刺客信条》，虽然游戏还未面市，但根据目前所获得的情报，我们便足以判定这又是一款高度艺术化历史事件的作品无疑。《刺客信条》以1191年的第三次十字军东征为背景，以基督教与伊斯兰教的宗教冲突为根源，讲述了刺客主角埃泰尔(Altair)为了恢复圣地的和平与重拾在组织中的地位，只身前往耶路撒冷暗杀九名目标要员的故事。乍听起来似乎是个类似于《暴尼黑》那样的教派仇杀戏，然而《暴尼黑》里我们那勇敢的巴纳大哥至少还有四个同伴作副手，而可怜的埃泰尔却要单枪匹马地去连挑九人，理论上而言成功机率几乎为零！首先，由于刺客的武器狭小隐蔽，故此伤害力也极其有限，除了贴身暗杀掉目标外几乎无法另作他用，形迹败露后一旦与普通持剑士兵狭路相逢几乎就是稳死（在预告片中算埃泰尔撞上大运遇到了一群朝拜人群做掩护）；其次，由于刺客的刺杀射程范围很小，需要冒着很高风险去尽量接近目标，因此被敌人警觉也毫不稀奇，故此，在刺客组织指派的任务配置中，通常都是数个人共同执行一个任务，而且即使这样也往往无法确保一定成功，据史料记载，某次八名伪装成僧人的刺客在清真寺里从八个方位同时伏击一位摩苏尔的王子，结果被那王子一剑就撂倒三个……幸好他们最后还是成功得手了，但八人却也无一幸免；这同时也引出了最后一个话题，即刺客等同于死士，生还概率极低，即使是再高强的刺客，组织上也不会完全信任他能够连续执行任务，尤其是埃泰尔这种连续刺杀九人的使命，在现实中其成功概率简直就像让一个球队在球场上与九队豪门连续奋战九场比赛且不许输球一样，也许只有同样在游戏里才能完成这种不可能完成的任务吧——而且还要完成得足够漂亮。

小贴士
刺客的至高信仰

具有信仰的刺客造成的威慑力是十分惊人的。有一次，为了向土耳其的苏丹桑贾尔派来的使者显示出他的力量，时任刺客组织首领的哈桑命令他的一个追随者当场割喉自杀，并且随后又命令另一个追随者从城墙上跳了下去。这些行为深深地震慑住了这位土耳其使者，他马上就和哈桑签订了停战协议。之后，另一位叙利亚刺客分部的领导人希南（《刺客信条》游戏中将登场）也用类似的方法威胁过耶路撒冷的统治者。





■如果《罗马之影》能够像《战神》那样制作得硬朗、纯粹一些的话，也许它的成就远不止如此。





当竞技场变成个人秀

相对地，去年发售的另一款游戏《罗马之影》则在艺术夸张的程度上多少要轻一些，与《刺客信条》中虚构出来的埃泰尔不同，《罗马之影》中的双主角(阿格里帕与屋大维)其形象在历史上均实际存在，且基本符合他们的真实性格特征：骁勇善战的阿格里帕曾在公元前31年的亚克兴海战中击败了罗马三巨头之一的安东尼以及埃及女王克里奥帕特拉七世，而屋大维在历史上则是一个计谋多端、手腕灵活的政治人物，他在公元前27年1月接受了元老院授予的最高荣誉称号"奥古斯都"。当然，出于游戏设置的需要，这两个人物在游戏中被进行的艺术加工也是显而易见的，譬如斗技场上的阿格里帕简直就是一翻版的战神奎托斯，力大无穷且十八般兵器样样精通，一人便足以轰杀所有场上含猛兽在内的所有杂鱼(最匪夷所思的设定是观众们居然还可以从看台上为阿格里帕丢下武器和食物……)；而屋大维则显然是汤姆·克兰西的忠实读者，他在潜入任务之中的举手投足都专业得能令所有特工汗颜，而那一手熟练的剥衣换装技术嘛……莫非是斯内克在这一刻灵魂附体？

我们要承认，烹饪是一门艺术，自从有了它，一切原本平淡无味的食材都将变得美味可口；而艺术化，则是对历史的烹饪。

第五章 谁恶搞了我们的历史？

毫无疑问，"恶搞"是2006年最热门的词汇之一，从年初胡戈的"馒头血案"到前些日子的"恶搞诗歌"，"恶搞"已经俨然形成了一种贯穿全年的娱乐风尚，而且日新月异，功力虽不见得有多深厚，但却足够另类前卫。当"老虎不发威你当我是HelloKitty！"这种台词在《武林外传》中出现时，同样是带有些许搞笑色彩的古装戏《还珠格格》与《寻秦记》就实在显得有些相形见拙了。恶搞与搞笑，区别便在于此。

然而，电视节目在表现形式上毕竟具有其客观局限性，而游戏在这方面的限制则宽松许多，恶搞起来自然也分外挥洒自如——哪怕对象是严肃到不能再严肃的历史题材。与戏说不同，恶搞其实质便是抱着娱乐至死的信念冲着颠覆一切约定俗成的目标去的，不会给对象留下半点遮羞布。就目前在游戏界诞生的经典案例看来，其表现手法不外乎以下三种。

恶搞史实

在这个层面，光荣的《决战2》无疑是把三国史恶搞得最厉害的TV游戏。关于这款以刘备、曹操及貂蝉三人的三角恋为主线情节的战略游戏我们之前曾作过多次介绍，这里就不再赘述了，至于其具体内容究竟恶搞到何种地步，相信下面这段节选自游戏CG的对话便足以说明一切……[(典出：三顾茅庐)张飞：刘备大哥乃汉室后裔，随之取天下名正言顺！诸葛亮：我不感兴趣。/关羽：刘兄深感天下百姓疾苦，愿救黎民于水火之中，望您能助一臂之力。诸葛亮：与我无关。/刘备：我才不管什么汉室和百姓！我只想干掉曹贼，抢回我心爱的女人！诸葛亮(翘拇指)：好，有种！我跟你！](部分翻译与原文略有出入……)

重塑人物

至于这个领域，近期内的杰出代表非"《战国BASARA》系列"莫属。真的难以想象一向严谨的Capcom会走上这种异端路线，而且这次的人设魅力则显然在其动作游戏制作水平之上。玩过这游戏的人或许会对这款作品的动作引擎、攻击判定以及打击手感颇有微词，甚至会毫无感觉，但却一定不会有人敢说自己能够忘记游戏中各具特色的战国人物：满口英文的六刀流快刀手伊达政宗、一身红色套装且随时能"燃烧成真红"的真田幸村(及武田信玄)、金刚版天下人丰臣秀吉、西洋剑士竹中半兵卫、双枪SM女王浓姬、变态骨感男明智光秀、雌雄难辨的上衫谦信、战国第一高达本多忠胜……我真的不想去一一解释这些人物的真实形象及考据出处了，Capcom压根就是把这战国历史做成了恶搞同人！相比之下，"《战国无双》系列"的众武将简直规矩得像是一群三好学生。



■机器人动画+超能战士特摄片+大河剧……我们玩的这款游戏真的叫做《战国BASARA》吗？

龙凤互换

不得不承认，这种将大家所公认的事实硬生生抹消后而另辟蹊径的方法非常有效且独具吸引力。譬如《少女义经传》，其人物设定足以令许多"《源氏》系列"的爱好者大跌眼镜：大名鼎鼎的英雄源义经居然是个女扮男装的美少女，而猛男武藏坊弁庆是个不慎被时空传送到800年前的17岁男子高中生，静御前则是一位飘洋过海而来的外邦美姬，此外，其他的许多那个时代的主要人物也都摇身一变成了MM，而且增添了不少恶搞设定，譬如神箭手那须与一在游戏中是一位眼镜御姐，近视严重到不戴眼镜就根本分辨不出眼前的是战友还是敌人……

以上，虽然我们承认对历史持有不同观点是每个人的合法权利——就连司马迁和班固笔下的历史传记偶尔也尚有出入呢，不过我说各位制作游戏的老大们，把历史恶搞成这个样子，你们就当真不怕这些N百年前的冤魂没准哪天晚上就会来敲您家窗户要讨个说法么？



■刘备与曹操在《决战》里的单骑PK果然够气势！不过……谁能告诉我们这桥段出自哪里？



▲单看这张图片，你能把源义经一行人一一分辨出来吗？

第六章

谁重构了我们的历史?



■游戏画面粗看之下与普通的二战游戏并无差异，但请看仔细一些，盟军的敌人已经不再是法西斯军队，而是更加穷凶极恶的异型。

严格一点来讲，涉及到时空旅行及平行宇宙的话题其实并不应当算作表现历史的范畴，毕竟它的变数与架空部分太多了，但是，在一款游戏最深层的宏观架构上，它的的确确触动了我们的历史——哪怕是像《抵抗：灭绝人类》这样除了以二战时期为背景外其余部分与科幻片无异的"伪史"，一旦你身处其中，自会领略到一番别样风味。





历史的解析与重构

最常见的重构历史的方式无疑是时空旅行，不过类似《龙珠》中来自未来的特兰克斯给悟空送来药物将其心脏病治愈的成功案例毕竟是少数，它创造出的只是另一个平行宇宙。就游戏中出现的大多数情况看来，大部分人显然都是无功而返，因为他们往往到了最后才会发现：自己所做的一切不过是促成了历史而已。《波斯王子》便是一个借助穿越时空"自我救赎"的典例：在游戏初期，王子屡屡在遇到危难之际被一位神秘的黑影所救，他对这位恩人满怀感激，却又寻不到对方的踪迹。直到游戏中后期，利用时之砂逆转时间的能力，王子回到了不久之前的过去，在那里他遇到了曾经被敌人围攻的自己，在暗中出手相救之后他才恍然大悟，原来拯救自己的便是自己。同样的例子还有奔波在数个不同时代并与先人协力创造天地战争史的凯伊路众人(《宿命传说2》)，暗恋主角威尔至最后通过时空乱流回到过去才意识到自己居然将成为威尔之母的卡琳(《影之心Ⅱ》)，此外，小岛秀夫为《MGS3》剪辑版特别制作的恶搞短片《灭蛇者》中也以雷电的悲惨经历向玩家们暗示了历史不是那么容易就能更改的。(笑)

抵抗：灭绝历史

言归正传，就近期的游戏作品而言，以平行宇宙的视角重构历史最成功的例子非《抵抗：灭绝人类》莫属，游戏背景设定在了1951年的英国，原有的第二次世界大战并没有爆发，取而代之的则是由一种叫做"奇美拉"的恐怖生物所引发的巨大灾难。这种神秘的生物具备惊人的破坏力和复制能力，能够把其他生命体同化成奇美拉，并妄图毁灭全人类然后取而代之。原来，奇美拉是俄国秘密研究的一项生物化学试验武器，但这个失败的研究所带来的后果却是毁灭性的。成为异形的奇美拉摆脱了俄国的掌控，逐渐将毁灭性的灾难带到了整个欧洲大陆。为了抵抗奇美拉，玩家所扮演的美国士兵纳森·海尔也参加了抵抗军，在一次行动中，他所在的团队遭到了奇美拉的突袭，所有被感染了病毒的队友都相继死去，奇怪的是，纳森却意外地活了下来，并获得了足以与奇美拉军团相对抗的超能力……游戏的剧情就此正式拉开序幕。坦白地说，若是不去看手中的那些高科技武器与奇形怪状的敌人，你会觉得自己简直与置身在二战战场上无异：上世纪50年代的英伦建筑、布满壕沟与铁丝网的街道、呼啸而过的飞机与炮弹……这种奇怪的感觉在同类游戏中可说是不多见的，不同与以往游戏中或遵循历史或架空历史的流程。在这里，你将发现自己是在重新谱写一段新的历史篇章，原有的第二次世界大战历史被巧妙地改成了类似《天煞》那样对抗异型生物的地球反击战，类似这样的游戏还有很多，它们的共同特点便都是能令玩家在既有历史的基础上创造出与历史相左的功绩，这不能算是恶搞，而是"正搞"——依据真实历史所本，搅和一池春水，让人在经历过一番七荤八素的YY之旅后反而更加踌躇满志，这才是"正搞"的独到之处。



■也许你一直认为时间如长河一样在平静地向同一个方向流逝，但《波斯王子》会告诉你，其实时间就像波涛汹涌的海洋，它变幻莫测。



■雷电的悲惨经历教育我们，历史不是那么容易就能改写的。



■《宿命传说2》中发生的时间跳跃也简直可以用"乱七八糟"来形容。

小贴士

二战——史上最大的"人祸"

第二次世界大战(1939年～1945年)是人类历史上规模最大、损失最惨重的一次战争，是一场空前的浩劫。在这场决定人类命运的生死之搏中，先后有六十多个国家和地区参战，波及二十亿人口(占当时世界人口的百分之八十)，战火燃及欧、亚、非、大洋洲和太平洋、印度洋、大西洋、北冰洋。作战区域面积为两千两百万平方公里，交战双方动员兵力达一点一亿人，因战争死亡的军人和平民超过五千五百万，直接军费开支总计约一点三万亿美元，占交战国国民总收入的百分之六十至百分之七十，参战国物资总损失价值达四万亿美元。



后记

在特企制作即将接近尾声时，忽然发现自己又参悟了一些东西。

意大利历史哲学家克罗齐曾说过："一切历史都是当代史。"意思是说，历史研究是由当代人的兴趣所引起的，用的的是当代的方法，服务于当代的目的。历史照亮的不是过去，而是现在。这个理论固然会在现实中给我们以启迪，但有趣的是，即使将其应用在游戏世界中，我们会发现这也是同样成立的。

无论是克隆、戏说、妖魔化、艺术化、恶搞乃至重构，这些所表现的其实都是游戏制作者们的创作心态与艺术表达方式，解构这样的游戏，其实并不是重在解构历史，而是在解构游戏制作者们的创作感悟，以及在每个不同时期下所流行的游戏文化。

以史为鉴，可以知兴替——一切的意义，皆在于此。


中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家
第1届
无线音乐
Music
颁奖盛典
2007年1月14日
山东卫视炫爆登场!
无线撼动 音乐风潮!
华语乐坛首个销量奖项——中国移动M.MUSIC无线音乐颁奖盛典，炫爆登场!
最具人气的耀眼明星，为你精彩演绎万众瞩目的无线音乐力量!
最具权威的销售数据，为你震撼揭开无线乐坛40个年度大奖!
启动最敏锐的音乐神经，关注最火爆的音乐盛宴，就在2007年1月14日山东卫视!
现在全民票选火热进行中，想要支持你的偶像吗? 中国移动用户赶快编辑短信
发送到12530
或通过下载歌手彩铃
形式进行投票，投票数总和即为每位歌手的最终得票数。
2006年12月7日至2007年1月14日，参加投票或下载彩铃即有机会赢取
NOKIA 5500 Sport
1部，每天送出5部。
更多详情，敬请登录中国移动M.MUSIC无线音乐颁奖盛典官方网站http://club.12530.com或登录移动梦网查询。
新京报
找乐吗?
Music
无线音乐俱乐部
M.MUSIC
10086

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×2　热血推荐 ×2

栏目主持 ACE飞行员

本期有2款游戏给我留下了深刻的印象。一个是PS2上的《荒野兵器5》。虽然我不是该系列的粉丝，不过在纱迦的推荐下聆听了游戏的音乐之后深深的被感染了，更难得的是本作动听的曲目数量众多。另外一个就是次世代的《索尼克》，简直是一款让人吐血的游戏。在我印象中今年好像还没有出现过一款令人玩不下去的游戏，这《索尼克》算是一个了。说到这里不免又让人怀念起过去的SEGA，虽然近期SEGA有几个款NDSL游戏卖得不错，也替SEGA高兴，但这好像与我们老玩家已经没有任何关系了。

荒野兵器 5

黄金珍藏



画面 音效 系统　总分 27

无愧系列十周年纪念之名的作品！

纱迦

人设、剧情在系列作品中都属上乘，演出堪称系列史上最高。游戏系统沿袭自4代，但又恢复了大地图等经典设定，令游戏的乐趣成倍增加。**系列首次加入的换装系统表现不俗，可以换装为系列人气角色的设定更是有意思，不愧是十周年纪念作品。**若不是读盘较慢，绝对可以打满分。

晴天

本作无论是音乐和画面感觉都达到了一个新的高度。即使你不是系列的老玩家，在听到游戏第一个迷宫中的背景音乐后相信都会被深深吸引。游戏的战斗方式仍然采用4代所延续下来的HEX地形，而BOSS战时所出现的特殊HEX则更加考验玩家战斗的策略性。读盘较慢算是惟一的不足吧。

玛娜

本作的素质让人颇为惊讶，前作的HEX战斗系统经历了本作的改进后更为成熟，大地图探索的回归也让冒险的快感大幅提升，原本让人担心的人设在游戏中还原度极高，音乐方面也可圈可点，**由于本作是十周年纪念作，在本作中还有历代作品的主角出现客串，让系列FANS更觉亲切感十足。**

■DVD-ROM■SCEJ■WILD ARMS the Vth Vanguard■RPG■2006年12月14日■1人■无对应周边■25KB

世界传说 光明神话

黄金珍藏



画面 音效 系统　总分 27

这才是掌机上应有的《传说》。

邪魔天使

虽然不是系列的正统作品，但游戏在很多方面做得很用心。精美的片头、动听的音乐、熟悉的系统保留了系列优秀的传统，而体贴的设定也会让玩家很容易上手。**多达800多套装备可以直接显示，可见厂商的用心程度，而采用《深渊》的战斗系统也让战斗很流畅。**只是任务的形式稍显单一了一点。

晴天

虽然游戏的主线情节较短，但是众多的任务和收集要素一旦陷进去就很难自拔，除了系列传统的料理和称号系统外，游戏还加入了道具生产和装备升级等全新系统，再配合上各种必须要靠打怪才能获得的珍稀装备，穿在身上的外形可谓羡煞旁人。**体验各种职业的战斗乐趣也是游戏的一大亮点。**

D·S

又一款谋杀时间的掌机游戏诞生了——确切地说，这是一款掌机上的单机版网游：自由搭配角色外貌→去委任处接任务→召集同伴→整理装备→迷宫探险→任务达成→领取报酬和声望……千变万化的武器装备与"《传说》系列"的各著名角色集于一体，**绝对会带给FANS不同于普通RPG的感动。**

■UMD■NBGI/Alfa System■テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー■RPG■2006年12月21日■1人■无对应周边■288KB

失落的星球 极点危机

热血推荐



画面 音效 系统　总分 26

爆炸效果惊天地，泣鬼神。

ACE飞行员

通过本作我们认识了一个更加强大的Capcom。游戏的BOSS战魄力满点，强烈的压迫感充分体现出次世代游戏才拥有的魅力。可能是太过于追求视觉的效果了，**游戏在流程关卡的设计上却不尽如人意，并没有与战斗系统很好的联系起来。**低下的AI使得对人类的战斗缺乏技巧，如白开水一样平淡。

GOUKI

这是一款看着比玩着更爽的游戏，Capcom90足了劲搬了一个军火库到这个冰冻星球上，猛烈的爆炸效果实在令人难忘，可与CG特效媲美的，流畅的画面表现和大气的场景简直让人难以相信自己是在亲手操作它。如果关卡、武器设计能够再好一些，**游戏系统再合理一些，我想这款游戏的成就绝不止于此。**

多边形

在X360阵营的日系厂商里面，Capcom对于次世代的机能算是吃得最透的，这一点从本作那气势磅礴的画面表现上就能证明。作为动作游戏大厂，本作的操作感几乎是完美的，这也得益于游戏引擎的强大处理能力。游戏的几个BOSS战堪称经典，**而Normal以上难度也对玩家提出了严峻的挑战。**

■DVD-ROM■Capcom■Lost Planet:Extreme Condition■ACT■2006年12月21日■1－16人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

胜利十一人 X

热血推荐



画面 音效 系统　总分 26

完美的半成品。

多边形

更加流畅的帧数，更加"聪明"的AI，更加真实的赛场，**但次世代《WE》的进步不能仅仅是体现在画面上，游戏还有更多可以深入挖掘的地方，**例如残缺不全的编辑模式、球员衣着在跑动中的摆动等等。不过本作最大的意义在于实现了无障碍的LIVE对战，这是"WE FANS"一直渴望的东西。

GOUKI

画面绝对能够做得更好，游戏的系统也基本与《PES6》无异，EDIT模式只能修改姓名和能力值，大师联赛也没有任何进化……按说这样一款新作并不会让人满意，但作为当前画面最好的《WE》，并且支持Xbox LIVE，**能够让你流畅地与异地玩家对战并且通过语音交流，我要说，夫复何求？**

D·S

在画面上的彻底进化——这就是这款游戏带给我的最深感受。更加细腻的面部表情，更加自然流畅的身体动作，更加具有质感的球场草皮……**《WEX》让我重新拾回了当年第一次在PS2上见到《WE5》时的感觉，**而LIVE对战让人重温的则是第一次在浩方对战平台上与人PK时的心情。

■DVD-ROM■Konami■Winning Eleven X■SPG■2006年12月14日■1－4人■无对应周边■硬盘记忆

地球防卫军3/地球防卫军3/D3 Publisher/ACT/X360　评分 21

网球王子心跳的夺宝者—山麓/テニスの王子様ドキドキサバイバル 山麓のMystic/Konami/AVG/PS2　评分 21

圣剑传说 4



画面
音效
系统
总分 23

玩起来更像"无双"的"圣剑"。

晴天

操作方式的改变很难让众多老玩家第一时间就将它和"《圣剑传说》系列"联系起来，由于新加入的MONO攻击的特殊性，游戏中消灭敌人的诀窍就在于使用周围的障碍物将敌人打得"头晕目眩"后加上一套爽快的连续攻击。游戏精美的画面和众多收集要素绝对是动作派玩家反复挑战的动力所在。

胜负师

如果你能够平静地接受巨大的改变，那么我会告诉你，**这不是一款传统意义上的《圣剑》，但它却打上了正统的序号**。同时，它又是PS2末期难得的A·RPG佳作，清透的画面和音乐，加上利用环境战斗的创意系统，都散发着当年史氏独有的特质，而复杂的评价系统也让游戏充满的挑战性。

玛娜

音乐和美工都秉承了系列一贯风格，但在系统上的改动让人不敢恭维。A·RPG作品因为一个"过关等级和能力恢复初始状态"的设定变成了纯粹的动作游戏，却又没有追求动作游戏应有的爽快感和流畅感，**战斗中利用道具制造敌人恐慌的设定在初期之后暴露出严重问题，游戏视角也是个败笔**。

■DVD-ROM■Square Enix■圣剑传说4■A·RPG■2006年12月21日■1人■无对应周边■120KB

流星洛克人 飞龙·天马·雄狮



画面
音效
系统
总分 22

20周年纪念作品！

小白龙

作为"《洛克人》系列"20周年纪念作品，老卡略有偷懒之嫌，游戏无论系统还是画面与GBA上的"《EXE》系列"相比进化都不是很大，三个版本之间除了最强变身之外似乎也找不到任何其他方面的不同。不过成熟的"EXE"系统还是使本作在游戏性上有一定保证的，洛克人饭不可错过的佳作。

D·S

Capcom也太不厚道了，三个版本的游戏性几乎完全相同有些偷懒骗钱的嫌疑。战斗改为3×5格的身后视角并取消了前后移动的设定，让人觉得不太容易掌握格子之间的距离感，**虽说战斗的激烈程度有所提高，但策略性却略有下降**。教学部分的设定很体贴，但对于新玩家来说要学习的东西还是有些过多。

纱迦

新平台的《洛克人》剧情方面还是很"传统"，但是也能让人感觉热血沸腾。战斗方面沿袭了"《EXE》系列"的设定让人能够很快上手，动作跟策略性兼备的战斗打起来也很爽快。不过游戏中几乎所有的系统我们都能够在GBA中玩到，为Capcom的制作诚意打上一个问号。

■卡片■Capcom■流星のロックマン ドラゴン・ペガサス・レオ■RPG■2006年12月14日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

不可思议的迷宫 风来的西林DS



画面
音效
系统
总分 22

可以玩一千遍的RPG。

小白龙

经典即使过了十年再被拿来复刻也还是非常优秀。本作虽说是1995年发售的SFC《风来之西林》的复刻作品，但是新加入的迷宫和根据NDS特点的触控操作方式还是很有新意，而且既然是复刻作品，保留整体感觉才是让系列玩家最感动的地方，丰富的特色道具和有趣的菲伊迷题可以让你久久沉迷其中。

晴天

作为"《不可思议迷宫》系列"的经典，光是游戏中熟悉的人物和背景音乐就足以让众多老玩家感动不已。整个游戏的进行方式也保持了系列一贯的风格，在迷宫中步步为营才能顺利到达最后的目的地。**与好友联机后可以让他们救助意外死亡在迷宫中的自己，否则辛苦打来的道具可就要白费了**。

玛娜

说实话本作的画面实在不尽人意，丢到一堆GBA游戏里估计认不出来，好在音乐还是一如既往的优秀，充分表现出了古日本的风韵。触摸屏在这个游戏中实属鸡肋，作为一款号称可以游玩1000遍的游戏，耐玩度自然无可置疑，**但是充满了怀旧氛围的西林显然对新玩家的吸引力大大不足**。

■卡片■SEGA/Chunsoft■不思议のダンジョン 风来のシレンDS■RPG■2006年12月14日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

御姐武戏 X 忌血继承者



画面
音效
系统
总分 20

简单，直接，针对性强，玩家要什么就给他什么。

ACE 飞行员

如果以高标准来要求，本作就像是个实习生做的一款优秀的毕业设计作品。如果以低标准来要求，那本作可以说是五脏俱全。主角的设计相当值得称赞，婀娜的身段完全展现出御姐独具的丰韵。由于配合了一套较出色的系统，给砍杀带来了不少新意。不过如此血腥而又简陋的画面实在对不起X360。

小白龙

实际游戏的画面比想像中要好一些，不过和近期X360众多大作比起来还是差一个档次，好在游戏的卖点也不在与此。满屏的飞溅的鲜血和残肢多少会让人感觉胃部不适。**打斗时的手感中规中矩，不难看出游戏借鉴了许多优秀动作游戏的战斗系统**。收集服装的特典还是要花一番功夫来研究的。

胜负师

如果一个游戏从公布日起你就认定它是个烂游戏，那么它必定会给你一些惊喜。这就是本作给我的感觉。游戏针对性很强，源源不断的丧尸、满屏飞溅的血浆和御姐LOLI养眼的衣着，满足的是不同品位（男性）玩家的需求。系统上对动作天尊Capcom的致敬还似模似样，也算是个意外。

■DVD-ROM■D3 Publisher■お チャンバラ vorteX■ACT■2006年12月14日■1-2人■无对应周边■硬盘记忆

索尼克



画面
音效
系统
总分 15

不配系列15周年纪念献礼之名。

纱迦

画面不行，音乐很好，不过除此之外都是缺点。操作感令人很难适应，人物设计上的失误也不少。超高速的感觉虽然健在，但是稍不小心就会送命，令游戏的爽快感大减，**要想收集全部徽章难度很大**。游戏的剧情同样让人失望。总的来说，本作和《索尼克大冒险2》比起来有明显的倒退。

ACE 飞行员

本以为次世代主机能帮助音速小子如虎添翼，没有想到却是极不如意。游戏在系统上虽然变化不大，但令人费解的是在操作手感上却发生了这么大的变化。Sonic变得很难控制，莫名其妙的掉下深谷是常有的事情，而且这些问题完全是由于蹩脚的操作造成的。**本作这么一改就完全失去了系列的神韵**。

Gouki

除了分辨率有所提高，你真的会有这是DC游戏的错觉，并且还存在DC游戏都很少有的拖慢和频繁且漫长的读盘时间。粗陋的游戏画面仅仅只是一个开始，**糟糕的操作系统和视角才是最要命的，让人有世嘉完全没有3D《索尼克》游戏制作经验的错觉**，但珠玉在前，如此大踏步地后退实在让人费解。

■PS3/X360■SEGA■Sonic the Hedgehog■ACT■2006年12月21日■1-2人■无对应周边■硬盘记忆

热血推荐

ELITE BEAT AGENTS

REVIEW BY 胜负师 游戏时间 30小时以上



精英应援团	Nintendo/Inis	MUG
NDS ELITE BEAT AGENTS		美版
2006年11月6日	1～4人	29.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **24** 满分 30

在阅读本文前，如能先看一下UCG总139期《押忍！奋斗！应援团》的评论，效果更佳！

路人D 老兄，好久不见啊！

路人S 哼哼，是啊！自从上次你把我的《应援团》借走，有一年多没看到你了。什么风把你吹来了？

路人D 这个……咱先不说这个。听说美版《应援团》出了，我来向你打听打听。

路人S 错！最近出的《精英应援团》并不是所谓的"美版"，而是"美式"《应援团》才对，因为它并不是简单地把原先《押忍！奋斗！应援团》的语言改成英语，而是一款完完全全的新游戏。

路人D 哦，我一开始看到封面上写着"ELITE BEAT AGENTS"，应援团的队员变成了特工，还真不敢认，挺怪的。

路人S 其实也不必感到奇怪，日美毕竟地域不同，美国人无法理解日本特有的"应援团文化"，那么《精英应援团》主角们的身分就必然有所改动。最后定为特工应该是经过深思熟虑的，间谍、特工之类的神秘职业对于美国大众来说比较容易接受。

路人D 的确是这样。不过我看有些人把这个游戏翻译成"节拍特工"，你为什么不用这个翻译？

路人S 直译当然没什么不可以，但对于一个系列而言，作品名称之间应该有一个延续性。比如说同为NDS的游戏，《为你而死》的续作直译为"宝宝是从哪里来的"，显然不适合做为一个游戏的译名，而《为你而生》这个翻译一语双关，"生"可以解释为"生孩子"，而且译名间的延续性很强，让前作的玩家不通过游戏的介绍就能够了解这是一款什么样的游戏。《精英应援团》也是如此，标题中的ELITE是"精英"的意思，而主角们虽然职业为特工，但做的还是应援的工作，与一般概念中的特工其实相差还是很远的，这样的译名比直译更有同一系列的感觉。

路人D 听你这么说，叫《精英应援团》是要好些，这个系列难保以后不出续作，只要一说"什么什么应援团"，那大家就知道是什么游戏了。

路人S 是的。其实我玩下来，觉得这一作还不能完全称之为续作，应该说是因为《应援团》的系统是个非常好的创意，但语言和音乐选材有一定局限性，所以这回就推出一款针对美国市场的新作让这个创意为更多人所认知，也满足了美国NDS玩家对于音乐游戏的需求。

路人D 《应援团》的系统是很棒，个性十足，拓展了MUG的玩法，连我这个不怎么玩音乐游戏的人也玩得很爽。那这一次系统的变化大不大？

路人S 怎么说呢？变化肯定是有的，但是游戏的核心系统可以说一点都没有变。还是大圈套中小球就点、有球道就跟着划动、出现圆盘就狂转这三种指令动作，玩过前作的话上手会很快。不过核心系统变化太小对于前作玩家来说也是一个缺点。

路人D 呵呵，可是你要想想老美们可没我们这么幸运，可以美日版通吃啊！对于他们来说应该还是挺新鲜的。

路人S 可能是我要求太高了，谁叫《应援团》是2005年最让我惊喜的游戏，现在这点变化没达到我的预期。当然，细节上的变化不少，且都有一定的积极意义。

路人D 那具体变化都是哪些方面啊？

路人S 总结下来有那么十几点吧，说几点主要的。初级难度有教学提示，让没接触过《应援团》的玩家不至于手足无措。欧美玩家一般比较重视游戏的教学系统体不体贴，这一点算是因地制宜吧。歌曲前奏可以跳过……

路人D 哦？这个好！想当初我玩最后的陨石关，打了几十遍才过。可一不留神死翘翘了就得等上半分多钟的前奏，烦都烦死了！

路人S 是啊！还有查看每首歌曲的最高分原先很麻烦，现在变得很简洁也是一个细节变化。可能制作人员发现了这些不合理的地方，因此在新作中进行了修正。应该说《精英应援团》的系统更加人性化了，对于玩家来说绝对是好现象……差点忘了说了，还有一个设定很不错，那就是可以存储REPLAY，要是打出好成绩就可以存下来，还可以和别人交换REPLAY存档或是和REPLAY存档进行对战，挺有意思的。

路人D 是吗？那倒是不错，不过对于我这种"激烈应援"（第三级难度）勉强过，"华丽应援"（最高难度）瞎折腾的人来说，意义也不是太大。

路人S 别这么说，"《应援团》系列"的难度在音乐游戏中算是比较低的。我后两个难度全曲全连大约只花了一天时间。

路人D 你别刺激我了，反正很多人都说《应援团》难度很高，我也这么认为！

路人S 你别急，听我说。《应援团》就指令方面是很简单的，点击范围的判定比较宽松，最重要的一点是没有需要同时按两个或是两个以上指令的时候，《DJ MAX》的高难度曲目可要比《应援团》难掌握多了。《应援团》难的地方无非是三点。第一，部分歌曲的节拍不易掌握，因为拍子是在弱拍上，或是跟在伴奏上而不是歌声上，没点乐理知识一时半会儿还真听不出来；第二，后两个难度对点击的精准度要求比较高，最好都点出300分，不然气槽照减；第三，需要反复尝试和"背版"，由于气槽减的速度飞快，高难度漏三四个就挂了，所以一定得一段一段慢慢"背版"。对于没什么耐心，或是挫败感比较强烈的玩家来说，可能受不了这个过程就放弃了，然后大喊"难难难！"的也不占少数。

路人D ……你说的是很有道理，不过音乐游戏系列往往是越往后出越是在难度方面做文章，门槛儿越来越高，受众层也越来越小，只针对那些核心FANS。那《精英应援团》的整体难度如何？

路人S 这个你放心，难度并没有上升，我个人觉得还稍稍下调了一些。

路人D 是吗？那倒挺好。曲目方面呢？我听人说这次的选曲不如日版好听。

路人S 曲目从15首增加到了19首，至于好不好听，见仁见智吧，反正经典的、好听的还是有的。其实日版里的一些歌曲我也不喜欢，有些玩家那么说可能也有个先人为主的因素吧。好不好听还有个问题就是音质，NDS的音质实在不能要求太高。我现在挺期待《应援团》能推出Wii版的，那样音质问题才能彻底解决。

路人D 我倒是不这么认为。音质是解决了，可操作呢？我这些天在家玩Wii，发现光标的移动幅度很难把握，除非《应援团》的系统来个大换血，要是依然是那样的精确度要求是很难适应Wii的操作的。

路人S 哦？你家有Wii？

路人D 是的，刚买的。

路人S 这样啊？那我把《精英应援团》借你，你再研究个一年半载。不过这样的话你就没时间玩Wii了，倒不如借给我耍耍"双截棍"。

路人D 这个……今天的天气真不错啊！









GEARS OF WAR

战争机器

REVIEW BY Gouki 游戏时间 20小时以上



战争机器 Epic Games ACT
X360 Gears of War
2006年11月7日 1-2人

黄金眼评分
28
满分30

我现在就已经可以很肯定地说，《战争机器》是我的2006年年度游戏。

为什么看好《战争机器》?

在玩到正式版之前，我连碰都没有碰过自己无比期待的《战争机器》——这对于一个每年采访E3和TGS两大游戏盛会的专业游戏媒体编辑来说，的确是一件很稀罕的事儿，但它确实发生了，原因很简单——《战争机器》根本就没有在这两个展会上提供过公开的游戏试玩。而且，你从它的官方游戏预告片中也看不出个所以然来，甚至是游戏的玩法也只能从不多的官方图片中“猜出个大概”。但与这种低调形成鲜明对比的是游戏发售前一个半月微软开始进行的那一阵密集且全方面的宣传活动——其中包括在北美各大影院投放剧院广告——这是只有《光环2》才享受过的待遇！

其实，从微软确定将Epic的《战争机器》纳入自己第二方游戏阵营的那一刻起，《战争机器》就已经注定了它只许成功，不许失败的命运。而从它的发售日选择在美版PS3上市前这一点，我们也可以看到微软的意欲何在：要战争，就给你“战争”。

关于图像

其实当你亲眼看到游戏画面的时候，你就会觉得先前对《战争机器》的许多疑虑都会被打消，文字实在很难表达我对《战争机器》画面的敬意，你最好的了解方式就是去亲眼看到它，并带它回家。没错，在实际玩到游戏之前，我对《战争机器》的信心有80%都是来自于它的图像。Epic公司的虚幻3引擎鼎鼎大名，作为“引擎游戏”的《战争机器》自然肩负着向大家展示这个游戏引擎的重任，而实际结果也没有让我们失望。和许多传统的美式游戏所不同的是，《战争机器》给了我们一张张充满欧洲建筑风情的画卷，这些宏伟的石制建筑在战火的洗礼下呈现出一种大浩劫之后的悲凉的同时，又给人一种古罗马废都的美感，而这也是《战争机器》的“破坏美学”之本意所在。

当我将游戏进到第三大关时，下着倾盆大雨的关卡实在是让我震惊，因为我从未在游戏中见过“这么大的雨”，紧跟着的一个念头是“如果《MGS2》油轮篇能有这么大的雨冲刷油轮，那该是什么样的感觉！”然而让我吃惊的并不仅限于此，在最后一关列车追击的关卡让我回想起《黑客帝国 革命》给我的视觉体验——《黑客帝国》仅仅只是电影，但《战争机器》是可以互动的游戏。

关于角色与剧情

游戏的主角马库斯·菲尼克斯最让人印象深刻的是他那健硕的身材和满脸的横肉，这可能会让许多习惯了日式游戏帅哥人设的玩家们接受不了，但和他时间处久了，你就会觉得能够活在这样的世界里的只有可能是他这样的“狠角色”，因为《战争机器》根本就是一个冷冰冰的世界，弱肉强食，惟一出现的一个女性角色只有不到6秒钟的镜头，你根本体会不到任何温情的东西，甚至连队友间也是互相打嘴仗。“至少在牢里还有温饱”、“我只记得你还欠我20块”……一个帅哥出现在《战争机器》的世界里会怎么样？我想他会和马克·沃尔伯格在《人猿星球》里的处境差不太多吧。

关于游戏系统

在上一期“黄金眼”栏目中，我对游戏系统的评价是“继《生化危机4》之后，它是为动作射击游戏注入新生命的又一开拓者”——不可否认，《生化危机4》的“越肩视点”让动作射击游戏似乎一下子找准了发展方向，这种让操作与观赏兼而有之的视点相信在未来的很长一段时间都是主流。《战争机器》的游戏制作人克里夫·布雷斯金斯基(Cliff bleszinski)从来都不讳言自己对于《生化危机》这个系列，特别是《生化危机4》的热爱，我们很高兴地看到了他从《生化危机4》那里找到了最有价值的部分，并把这个部分成功地运用到了《战争机器》当中。我最喜欢的是按A键快速疾跑的场面，不停摇移的镜头会让你有“战地记者”的错觉，那一刻仿佛就是你拿着手提摄像机跟在这群战士们身后一样，临场感非常强。至于说游戏的掩体射击系统又让人想到了南梦宫的《杀戮开关》，这的确也是事实，但《杀戮开关》多数情况下只能算是3D版的《勇士们》，而《战争机器》却将这种玩法真正进化到了立体化的激烈的区域攻防战。

《战争机器》的装填子弹系统绝对是对整个游戏系统最大的贡献之一，它能够将普普通通的装填弹药变成一个乐趣十足，并带有奖罚概念的迷你小游戏，你几乎每隔上几十秒就要体验一次！这个系统也让你即使是躲在掩体后上弹时也不能分心，必须全身心地投入到游戏当中——不久之后你会像个战场老兵一样在最安全的地点、最合适的时间以最标准的动作装填子弹了。

投入战斗——当你把弹药倾泻到皮糙肉厚的敌人身上的时候，当你用手雷让敌人变成爆米花的时候，当你用狙击枪痛快爆头的时候，你会有一种似曾相似的感觉——如果你有过《光环》或者《生化危机4》等高水准美式动作射击游戏经验的话；换句话说，《战争机器》的射击部分会让你很满意。当然，也许让你印象最深刻的是电锯……

网络对战与合作模式

千万不要以为完成了战役模式，你就可以“封盘”了。与网络对战以及合作模式相比，单机的战役模式简直就像是饭前的开胃小菜一样，我的意思是说，当你花了将近七八个小时，痛快地完成了整个战役模式还在回味之时，你会发现连上Xbox LIVE，《战争机器》要比你已经体验到的还要好上N倍！——真正的大餐还在后面呢！《战争机器》为我们提供了迄今为止X360画面最好，也是最顺畅的网络对战模式，无论是组队战还是“刺杀”任务，“与人斗其乐无穷”的真理在这里体现得淋漓尽致。在这里我要特别提到联机合作模式，我想用“伟大”这个词来形容这个模式——上一次让我有这种“并肩作战”感觉的游戏是什么？我想应该是FC上的《魂斗罗》，是的，《战争机器》能够让你重拾许多关于游戏的美好回忆，或是心动的感觉，事实上这也是《战争机器》带给我的最大感动。

2006年已经过去，我现在就已经可以很肯定地说，《战争机器》是我的2006年年度游戏。







游戏立方 GAME³

Vol. 117

栏目主持 ACG飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

本次特别提供一份胜负师的小采访，希望大家能感觉到一份久违的感动。玩游戏的人很多，但是能够如此玩游戏，甚至有时候到了跟游戏、跟自己都有些较真地步的人却很少。哈哈，胜负师可能就属于这类人。有时他的这份执着感染了我们每一位编辑，让我们从心中油然升腾起敬佩之情。我相信有天赋的存在。虽然从小老师就教育我们：天才是99%的勤奋加上1%的灵感。但其实爱因斯坦在此句后面还有一句结论性的话：但这1%的灵感才是至关重要的。

多边共享区 ENTER THE GAME

从100米高空跳进一杯水里的快感！

本次的Gamehalo迷你DVD中收录了由胜负师表演的《超级猴球　香蕉闪电战》部分关卡的最速打法，相信各位玩家看过之后一定印象深刻。以下是对胜负师的一个小采访，他会为大家讲述这次挑战的感想和一些有意思的地方，相信对于希望加入到“热血最强”行列中的各路好手有一定的启示作用。

——请问你为什么会选定Wii版《猴球》作为这一次的挑战项目？

胜负师　因为《香蕉闪电战》是一款秉承了世嘉作品一贯特色的平台动作游戏，在关卡设计方面非常出色。在此之前我也看过一些“《猴球》系列”的最速演示，很有观赏性。个人认为这一作同样适合最速挑战，而且在挑战过程中也证实了这一点。

——挑战中遇到的比较大的困难是什么？最速的尝试一共花费了多少时间？

胜负师　比较大的麻烦还是在于操作吧，Wii的操作体验比较新奇，对于习惯了十字键或摇杆的普通玩家来说需要比较长的时间来适应，第一遍通关就算是个适应的过程。之后的问题就是选择合适的关卡进行挑战，这一作的基本关卡有80个，我尝试了值得研究的20多个，最后收录的十几个是比较能体现《猴球》最速思路的关卡。说到时间，每个关卡其实都要花上几个小时来测试不同的方法，基本上每关的成绩都被刷新过，给玩家看到的都是自己目前能找到的最佳方案……对了，还有一个麻烦是疲劳，《猴球》的操作灵敏度很高，需要手的动作幅度非常小，我经常是利用椅子扶手的支撑来限制手的抖动，但时间一长还是会觉得手臂酸痛。



——那么这次挑战过程中的乐趣在哪里？

胜负师　最速讲究的是方法，发掘新方法有非常独特的乐趣。当然，对于最速挑战来说，结果是最重要的，至于过程那就是不断失败、不断尝试，但数百次尝试中只要一次成功就可以给挑战者带来足够的欣喜。就像球星射失的球永远比他们射进的多，但对于观众来说，记住的都是他们最精彩的进球。

——在这次挑战中，给你留下印象最深的是哪一关？

胜负师　那当然是7-4的“乾坤一跳”！这是引发我最速挑战灵感的一关，也是最早挑战成功的一关，当然也是失败回数最多的一关。跳了一下午最后成功的一刹那，真有种从100米高空跳进一杯水里的感觉。如果当时没有成功，可能就不会有之后的最速挑战计划了。

——对希望在“热血最强”栏目中一展身手的玩家，你有什么话要说吗？

胜负师　我自己很喜欢有挑战的游戏，制作过一些相关内容，也接触了很多达人玩家，个人认为除了扎实的基本功、高超的技术之外，“想法”对于极限影像的制作是至关重要的。影像的画面语言虽然直观，但如果玩家过于强调各种限制条件，（比如采用最为保守的枯燥打法）而忽略了如何表现挑战中最为精彩的地方——也就是我们常说的“观赏性”——那么效果会大打折扣。随着观众欣赏水平的提高，极限影像的制作者无可避免地需要更加符合时代要求，希望有志参与进来的达人玩家们能在这方面多思考一下。当然，找到适合自己的游戏也是十分重要的一点，无论是模拟器还是次世代，只要对自己的成绩有自信，就请积极尝试。游戏世界因为有你们的存在而更加精彩，“热血最强”期待各位的加入。

恶搞Wii的说明书

雨滴 提供

作为很“卡通”的游戏机，Wii的日版说明书采用了日本传统的漫画手法告诉玩家们使用该游戏机的注意事项，生动地让人们了解到该如何正确地操作这台任天堂的新主机。而正是这种贴心的手绘风格引起了欧美玩家的好评。而国外著名的图像汇总大站Iconfactory专门公开了一批由欧美玩家模仿日版说明书插画风格的插图，并命名为“未被采用在Wii说明书上的插图集”在网站上公开，这些插图中充满了欧美人特有的幽默。


▲Wii同样不需要您用任何奢侈品来供养。


▲不要把Wii当成降落伞包！它无法帮助您成功着陆。


▲不要把它塞进裤子里，谢谢合作。


▲您的Wii不会自己驾驶汽车，请不要让它单独呆在车里。


▲Wii不可食用，如不慎入口请及时就医。


▲请勿给您的Wii投递任何食物，它不需要您的饲养。


▲Wii虽然有双截棍手柄，但这并不等于它就是双截棍。


▲它一点也不喜欢流星锤。


▲Wii也一点都不喜欢您的手指。

PS2/PS3的体感操作设备

星夜 提供

Wii的体感控制式手柄公布后，一家叫做SplitFish的周边生产商就公布了一款采用普通手柄制作的"dualFX"控制器，能够让玩家用类似的方式来玩FPS游戏，而最近，这家公司又公布了多款采用PS2和PS3手柄改造的控制器，让玩家充分享受体感的操作方式。

MotionFX

这款设备其实是一个倾斜感应器，可以与PS2手柄搭配使用，只要将其夹在手柄中间，就可以在一定程度上实现体感操作能力。该产品目前已经发售。



dualFX

这就是SplitFish最早公布的模仿Wii操作方式的手柄，右边枪状部分可以用来移动镜头和准星，左边部分为移动人物。该产品将于2007年3月发售。



eyeFX 3D

通过这款立体眼镜可以让你的PS2游戏具备三维立体感的画面感觉，只要将眼镜插到配套的转接器上并插到PS2手柄插槽，并利用转接器对相应游戏的画面模式进行设定，就可以通过该立体眼镜看到电视中的游戏画面呈现立体感。



edgeFX

这款控制器将PS2/PS3的游戏手柄改造成PC游戏典型的"鼠标+键盘"式操作，左手部分有点像Wii的双节棍手柄，具备振动功能，右手部分功能类似于鼠标，这款设备可以支持所有PS2和PS3游戏，可以说是FPS游戏的最佳搭档。该产品已于12月21日发售。





glideFX

这款控制器模仿了Wii的左右手柄的设计方式，内置"轨迹球"侦测玩家的手部运动，从而具备了体感操作的功能。该产品将于2007年1月发售。

奇怪？搞怪？《奇奇怪界》续作登场

晴天 提供



不知道各位玩家是否还对86年在FC主机上推出的动作过关游戏《奇奇怪界》留有印象呢？典型日本和风式的游戏画面、各种特色的鲜明的鬼怪、配合上可爱搞怪的战斗方式在当时的过关游戏中迅速脱颖而出，成为了众多玩家心目中的经典。事隔20年后，担负起除魔任务的巫女小夜即将在PS2上再次展开她全新的旅程，将我们再次带回童年那段美好的回忆，而新作中的小夜也更加成熟而美丽。

除了让玩家留有深刻印象的远距离符文攻击和近身的除魔杖攻击外，新作中还加入了冲刺、蓄力攻击、连击、"九字真言"等全新系统，从目前公布的游戏画面来看，游戏战斗的场面十分华丽，敌人的数量种类都较前作有了几倍的增长，游戏的趣味性也绝对让人期待，本作预计在2007年3月发售，玩家们到时候千万不可错过。



▶ 十分让人怀念的画面，发动"九字真言"后会拥有4秒的无敌时间，绝对不要对BOSS手下留情，尽量享受华丽的战斗吧。

◀ 和前作一样，本作仍然可以支持双人协作战斗，2P玩家所操纵的正是这个可爱的"狐魂"，由于其拥有穿越一切障碍的能力，所以请一定要相信你的最佳搭档。



黑角 PSP 光环音箱



还原PSP音乐所应具有的震撼！独创专利外形！可折叠式设计。多功能双声道微型桌面扬声器系统还原PSP音乐所应具有的震撼！四个内置喇叭以高质量回放双声道立体声音乐。同时音箱的倾斜角度是可以调整的。音箱右侧设有一个耳机插孔，同时音箱左侧设有一个Line-In插口，可以让其他音源输入到本产品中播放，比如MP3播放器、电脑等。

电影支架

可以作为支架，确保您在欣赏PSP影像时，PSP能够保持最佳观赏角度。

充电支架

当把PSP插上支架，同时本产品已经接上电源时，支架底座就会自动为您的PSP充电，这样您不需要把PSP抽出支架就可以为PSP内置电池充电了。本产品可使用PSP原装充电器提供电源，也可使用4节七号电池提供电源。在PSP与本产品相连使用时，PSP的亮度调节可以上到第四级。

红外线遥控器

方便的红外线遥控器，当您在欣赏精彩的影像及音乐时，您在舒适的座位上无须起身即可方便地远程控制PSP进行"播放/暂停、音量/静音、章节跳越"等操作。

附送时尚保护包

附送时尚便携的保护包，保护包由三部分组成，分别可以放入光环音响、PSP以及其他PSP周边，让您可以方便地带上所有所需物品外出旅行。





硬件 HARDWARE

本人最近想入手一台PSP，但发现现在的PSP的确有很多版本和问题存在，希望能够得到你们的解答。①现在通常能够买到的最新PSP系统是什么版本，一般是购买港版、日版还是美版好呢？②我希望能够通过ISO免费下载到记忆棒里玩游戏，那现在应买什么版本的PSP好呢（除1.5版本）？③当我购买到可以破解的系统后，升级系统后会影响以后这样免费的玩游戏吗？系统崩溃（变砖）后是否有什么方法能够恢复呢？④看了贵刊关于PSP与PS3的联动后，我想问是否港版PSP在联动时一定要对应港版PS3，美版PSP则一定要对应美版PS3呢？在升级系统时，是否不同版本的PSP都能使用同一个升级程序呢？⑤PSP是否能够通过无线上网？该如何启动？[kim]

①根据晴天在编辑部所在地所了解到的信息，粉红色的PSP已经开始在国内销售，其系统版本为2.82，应该算是目前能够直接买到的最高版本PSP。每个版本的PSP在使用上并没有太大的区别，惟一需要注意的是美版PSP中○和×键的作用是与港、日等亚洲版本恰好相反的。②如果排除掉1.5版本的话，目前被大家所普遍使用的应该就是2.71版本的PSP了，由于其玩ISO的原理是利用到了TIFF图片的漏洞，所以会比1.5版本玩ISO多几个步骤，但稳定性方面已经较之前有了很大的改善。③如果你是使用游戏盘自带或官方提供的升级程序来升级你的系统版本，那么之后肯定无法再使用引导程序玩ISO。系统崩溃后其实也无须惊慌，将其拿到专业的电玩店中就可进行修理，一般收取的费用为100元左右。④由于PSP和PS3一样在系统中都内置了多个语言版本，所以在联动时也没有特别的要求来限制版本间的对应，而要实现PSP和PS3的联动则需要将分别将PSP和PS3升级到3.00和1.10两个版本以上。官方所提供的升级程序也没有版本间的区别，它可适用于所有版本的PSP主机。⑤要实现PSP的无线上网建议你购买一块同时支持无线上网和KAI联机的网卡，而KAI联机的好处就在于你可以通过无线网络和全世界的玩家进行联机游戏，由于在电脑端的设置会根据网卡的不同而略有不同，所以这里只给出PSP端（英文系统为例）的设置方法，电脑端的具体设置可以参考UCG154期106页上的相关文章：

（1）进入Settings的Network Settings，选择Infrastructure Mode；

（2）根据设置向导建立一个新连接的名字，然后在WLAN Settings里选择Scan，检测到信号后确定；

（3）一直按十字键→方向直到出现Address Settings，选择Custom，在IP Address Setting中选Manual并输入以下信息：

IP Address：192.168.0.X （X为2～254任意值，不能和电脑里已有网卡的IP重复，如192.168.0.2）

Subnet Mask：255.255.255.0

Default Router：192.168.0.1

（4）最后的DNS服务器需要填入和你电脑所使用网络相同的地址，一直按→键直到设置完成就可以开始体验PSP的上网冲浪了。

①我使用的是2G组装记忆棒，最近将转换好的电影放入记忆棒中时，电脑提示"找不到指定的路径，请确定指定的路径是否存在"这一错误，请问这是怎么回事？如何才能解决？②多次格式化记忆棒会不会对其造成损伤？[镇江 张堃]

①通常出现这种情况应该是你的PSP和电脑的连接出现了问题，你可以更换一根PSP的连接线再进行尝试。②多次格式化记忆棒会不会对其造成损伤目前还没有定论，但晴天还是建议请尽量避免连续频繁的格式化。

①PSP1.5版可以通过升级玩任何版本的PSP游戏吗？②PSP与PS2联机需要满足什么条件吗？什么类型的游戏两者才可以联机？③我想为我的PS2安装硬盘，什么样的硬盘才能与之匹配，请推荐几款。[江苏 刘瑞]

①PSP的高版本都会向下兼容所有的游戏，并且保持最新的更新还能享受到一些PSP以前版本所不具备的功能。②PSP与PS2联机只要准备一根PSP和电脑的连接线，将线连接电脑的一端插在PS2主机正面左下方的USB接口上，再选择PSP"Setting"下的"USB Connection"即可，而使用这种方法可以通过联动在PSP游戏中开启一些隐藏的内容，而并非联机进行游戏，PS2上的《怪物猎人2 dos》和PSP上的《怪物猎人P》就属于此类游戏。③其实PS2对于硬盘的规格并没有过多的限制，通常来说只要硬盘的大小不低于40G即可。

我的PSP是1.5版，用DEVHOOK模拟到2.71后(CPU222MHz)无法和其它PSP联机，每次联机时就显示错误代码（80410702），但在1.5下却能进行联机，这是怎么回事？有什么解决办法吗？[林超]

这应该与你使用的引导程序有一定关系，建议你更换比较稳定的DEVHOOK 0.46版本再进行尝试，另外在拷贝整个软件的过程中不要直接使用新文件替换现有文件，格式化记忆棒之后再将其重新拷贝到记忆棒才能确保之前一些错误文件不会继续驻留在系统中。

X360刷机后，老板并没给我U盘、光盘之类的存储物，他会将光驱原始文件存在哪里，是不是在X360硬盘内？如果是存在硬盘里，orin.bin这个文件在硬盘哪里可以找到呢？老板只是在一张纸上给我下一组类似序列号的东西，它到底是什么呢？是不是光驱的原始文件，如果他没给我光驱原始文件，那我该怎么办呢？[陕西 赵占文]

光驱的原始文件应该是老板自己保存了，而他所给你的那串号码应该是你的X360光驱的序列号，你可以根据它在网上下载到光驱的原始固件文件，这或许也是他并没有将光驱原始文件备分给你的原因。

我有几个关于X360的问题想请教。①是不是只有改机之后才能玩非正式光盘呢？②如果改了机能玩正版和上Xbox Live吗？③Xbox Live上玩游戏都要收费吗？[广东 栗俭鹏]

①是的。②目前还未发现改机后给这两者带来的副作用，现在都能够正常使用。③如果想和全世界的玩家进行网络对战的话，就必须成为Xbox LIVE的金会员，一年的年费约合人民币360元左右，但前提是你必须要拥有一张国际信用卡。

本人近日购入了X360，不料前不久烧坏了电源，现在有几个问题急需解决。①一个日版的电源要多少钱？电源烧坏会对X360主机造成不良影响吗？会影响机器的使用寿命吗？②我的主机有时开机不能正常启动，会有一个红灯不停闪烁，这和烧机有关系吗？[贵阳 管世宇]

①根据晴天在编辑部所在地所了解的价格，一个日版的原装电源大约需要350元左右，而且由于日版电源是以110V作为电压输入，所以你还必须购买一个变压器与X360进行连接，如果是只单纯的电源被烧坏的话，并不会对主机造成不良影响。②请首先判断你的X360电源键周围光环右下角的象限红灯是否闪烁，并且屏幕上有可能出现"System Error. Contact Xbox Customer Support."的提示，出现该现象的原因通常都是X360的硬件发生了故障，但这与你烧机是否有关还不得而知，如果你在重新启动主机后还仍然出现此现象，还是请联系专业维修人员来协助进行维修吧。

游戏 GAMES

最近正在玩X360的《分裂细胞：双重特工》，有一个问题想请教。中国上海那一关过关之后，一开始身上会装备有一个话筒和一把貌似手枪的东西，这两个东西有什么作用吗？该如何使用？[linya137]

那个话筒是用来窃取敌人声音的工具，在敌方基地内有部分密码门是需要用特定人员的声音来开启的，这个话筒就是用来收录他们声音的。另外一把类似手枪的武器应该是声音定位器，这是用来迷惑敌人的，比方说山姆在A点，敌人在B点，山姆使用这个道具将声音定位到C点，那么敌人就会被C点发出的声音所迷惑而过去查看，那么山姆就有机会经过B点了。话筒的使用方式是按RB选择到它，按X键装备，然后将话筒准星

对准需要录音的人即可，而声音定位器在装备之后，还要按 RT 键将声音发射出去。

《异度传说三章》中反复操作四次ダブリー矿山门口的钢爪，破坏箱子后可以获得 M.O.M.O 的泳装，可以我破了 N 次还是没有任何反应，这是为什么呢？[福州 林毅]

这里每操作一次钢爪就需要退出场景再进入，如此反复四次就能得到 M.O.M.O 的泳装了，如果只是在同一场景中操作四次是不会得到的。

最近在玩《最终幻想XII》时遇到了几个问题。①什么怪物会掉落“地龙の骨”？②饰品“バブルチェーン”哪里可以买到？③“爱の羽根”到底有什么作用？[广东 匿名]

①在拥有了“龙骑士の心得”的情况下，消灭东ダルマスカ沙漠中的ワイルドザウルス（最初那头恐龙）就有一定的几率获得“地龙の骨”，同样消灭大灯台下层出现的パイルラスタ也会掉落。②“バブルチェーン”可以在王都ラバナスタ市街地西部的クランショップ购买，但之前必须完成所有的 A 级任务才会出售。③在获得“爱の羽根”的情况下与ギーザ草原（干季）游牧民集落的ダーニャ对话就会帮其找寻失散的 6 只鸭嘴兽，找齐所有的鸭嘴兽再次返回与其对话就会获得 2 个ハイエーテル的奖励，以下为所有鸭嘴兽的寻找地点及方法：

（1）ネブラ河沿いの集落南側

首先在获得双子座召唤兽的分支情节中拿到バルハイムのカギ，之后找到鸭嘴兽ササナ对话，接着返回集落南侧与モグリ对话，最后按照ナシル、アリル、ササナ的顺序将它们带到集落北侧即可，此时与ササナ对话会获得“甲贺忍刀”的奖励。

（2）帝都アルケイディス

首先确保在之前的情节中获得全部 28 个ホワイトリーフ并换取ブラックフェザー，之后在ゼノーブル区乘坐升降机前往中枢区，最后在街道中抓住アガタ即可，在随后出现的问题中选择“旧市街にいた”会获得“アスピーテ”的奖励。

（3）ガリフの地ジャハラ・やすらぎの大地の人だかりのトコ

先与シュリ旁边的饲养家对话，然后再分别与シュリ和饲养家对话，在随后的问题中选择“ギーザ草原からきた”，然后前往“古きものたちの丘”与最长老对话获得“最长老のおみやげ”交给シュリ即可，此时与饲养家对话会获得“プラチナメッサー”的奖励。

（4）港町バーフォンハイム

在“海风通り”与なやむモーグリ对话后将“爱の羽根”给它看，然后与チョコボ屋的管理员对话，之后切换地图再回来与なやむモーグリ对话即可，并且还能获得“ディフェンダー”的奖励。

（5）エルトの里・导きの宫

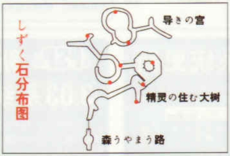
与最里面的ミュリン和チィ对话后，收集 8 个“しずく石”交给ミュリン，之后与チィ对话将最后的一个しずく石交给ミュリン即可，同时获得“与一の弓”的奖励。

（6）王都ラバナスタ

在市街地北部与レン对话，之后跟随它逃跑的路线追到某建筑物的后方，由于此时存在视角问题，建议靠着墙边一直连按○键就会抓住它，在随后出现的问题中选择“ちがう”再返回其最初所在的地点与它对话即可，如果之前的问题选择“そうだ”会获得“ダイヤソード”的奖励。



▲图中就是商店的具体位置，随着游戏进度的不同所出售的物品也是不同的。



▲图中的红点为石头所在的大致方位。

最近在玩《.hack//G.U.Vol.2 思念之声》时，据说只要有《.hack//G.U.Vol.1 再生》的记录并且拥有“自らの王”这个道具就能在打败黑驰尾有一定几率得到“刃威音・侵”这把双剑，但“自らの王”这个道具怎么才能获得呢？[上海 王泉]

自らの王获得的方法其实很简单，只要玩家在《.hack//G.U.Vol.1 再生》中打倒过一次黑驰尾就会获得，而在继承了打倒《再生》中黑驰尾的档后，《思念之声》里再次打倒他就会随机获得双剑“刃威音·侵”、大剑“刃威音·影”和大镰“刃威音·零”中的一件，另外还会有重要道具“月下の诚”与“忘らるる影”，刃威音武器都很强，甚至能将敌人的攻击转化为 HP 和 SP。

《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》中“银色レジェン”这个材料在什么地方能够获得，是否也有怪物会掉落呢？[超级菜鸟]

在游戏后期能够返回“エデン枢机院”后，先合成出能够采掘矿石的特殊物品“フレイハンマー”，之后在进入大厅的通道前往右下进入地下区域，在其中找到亮度最高的矿石堆并对其使用就能一次获得多个“银色レジェン”，只要不断地反复于大地图和此地点之间即可无限采取，另外游戏后期的フリューゲルツィーゲ、デスギガス以及最终迷宫中的さきもりびと、アサシンドール、マッドブラウニー在死亡时也会有一定几率掉落，但是和前一个方法比起来效率就要低很多了。



▲图中就是此类矿石堆的外观，和其他矿石堆的区别十分明显。

①《战国无双2》中武将的4级技能怎么才能在商店中购买？②哪匹骑上后不会掉落的坐骑怎么才会在商店中出现？③小次郎在商店中出现的条件是什么？④我在“无限城”中完成了“明智光秀の愿1”后就没有出现后续的任务，以至于我到现在都没得到森兰丸，到底是怎么回事呢？[浙江 Yours]

①4 级技能需要满足一定条件后才能在商店中出售，不过要想购买 4 级技能的话，必须先将对应的技能学到 3 级，不然是不能购买的，以下就给出这些技能以及购买的条件：

技能名称	出售条件
千金	以学会 3 级千金的角色完成无限城 71 层的“里御前仕合 开催！”任务
立志の才	以学会 3 级立志の才的角色完成无限城 86 层的“立身出世の志”任务
英杰の技	以学会 3 级英杰の技的角色完成无限城 96 层的“无限の极み”任务

②你所指的那匹马名叫放生月毛，只要完成无限城 71 层的“よろず屋主人の警护”任务就会在商店中出现。③只要完成无限城 76 层的“登用试验”任务就会在商店中出现佐佐木小次郎。④你应该还没有完成这个任务，仅仅只是通过了这几层而已，完成这个任务后，第 21 层才会追加任务“明智光秀の愿 2”，以下为具体的完成方法：

楼层	完成方法
11	按照上、左、下、下的顺序通过部屋
12	在部屋外等待一段时间会获得情报，但绝对不能被敌人发现
13	将前田庆次引离楼梯的范围
14	与 12 层完成方法相同
15	击败所有倾奇者





掌机动态扫描

文 零下

PSP 3.02系统惨遭破解 自制系统3.020E-A正式发布



这是来自Dark_AleX的作品，3.02OE-A全称为3.02 Open Edition A，是一个结合1.50系统和3.02系统特性的自制系统。既可以运行1.50系统上的诸多自制程序，而又不需要使用Devhook模拟高版本系统，就能在3.02系统界面中直接运行ISO文件，同时3.02OE-A的"外观"同原版3.02系统没有任何区别，功能上也别无二致，同样支持音乐显影器，支持"遥控操作"PS3，更令人称赞的是3.02OE-A支持运行PS模拟游戏。

3.02OE-A在原先的2.71SE-C的基础上，除了保持原版3.02系统的功能之外，这个版本还增加了包括全区域的UMD-VIDEO的支持，PSP核心区域选择(可以自由切换美版、日版、韩版等)，○/×按键键功能切换(不习惯美版机的按键设置可以用这个来替换)，WMA及Flash播放功能激活等等。

目前已知存在的问题有：此前1.50系统下的游戏存档有部分不兼容；不能使用中文界面，但可以使用中文字体(MP3可以正确现实ID3信息)；PS游戏依旧需要通过PS3购买授权后才可运行。

恢复菜单解析

Toggle USB 允许在未进入或者无法启动XMB(PSP桌面)的情况下，使用USB模式与电脑连接，读取记忆棒。

Configuration 详细设置菜单

· Skip SCE logo 可以一定程度加快启动速度，屏蔽SCE的启动logo，同时也可以使PSP在放入UMD光盘的情况下，不自动启动。

· Hide corrupt icons 自动隐藏破损，但是在XMB的GAME目录下显示图标时将会有一定时间的延迟。

· Game folder homebrew 选择使用的系统核心，针对不同系统的自制软件。

· Autorun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP 开机会自动运行的程序(/PSP/GAME/BOOT/EBOOT/EBOOT.PBP，可以自由选择任何程序的EBOOT.PBP)，但是，你必须在Game folder homebrew设置为1.50。

· Fake region 欺骗区域(版本)，允许你设置PSP核心区域(版本)：Japan日本，USA美国，Europe欧洲或者Korea韩国。

· Free UMD Region 设置UMD Video的区码为全区码。

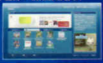
· Loading plugins from the ms 从记忆棒加载插件。

PSP 索尼提供3.03系统更新

SCE于2006年12月20日发布了PSP的最新版本系统3.03的升级包。此次升级主要是对应12月21日开始提供下载的PS模拟游戏，并没有增加其他功能。另外，此次提供的PS模拟游戏依然只能通过PS3的PLAYSTAITON@Stroe进行购买和下载，无法使用PSP直接获取。

第二批开放下载的PS模拟游戏名单：

R–TYPES
右左
太阳的尾巴
恐龙危机
Mr.Dorin
激走TOMARUNNER
全球力量 新·战斗国家
マール王国の人形姫便利店 占领城市吧



PSP 新漏洞发现 3.03系统岌岌可危

国外Hacker Maylot发布了一个同样是使用TIFF图像而得以运行的2.80系统核心漏洞。同时，Maylot还表示，这个漏洞在3.03系统中依旧存在，通过修改，在3.03系统上运行自制软件(用户模式)是有可能的。

在近一个月以来，索尼已经三度升级PSP系统，升级速度之快令人乍舌，而面对目前已经失控地PSP自制软件发展，索尼如果不能及时有效的采取手段进行制止，势必无法挽回目前已经跌入低谷的PSP软件市场。

NDS 多款S1烧录卡集中上市

12月底，多款SLOT-1烧录卡同时上市，试图抢占年末电玩市场。单单国内的品牌就有R4、EZ5、M3DSS、SuperCard(one)等。并且上市初期便上演空前惨烈的价格战，其中R4售价仅为198元，而M3DSS此前也曾表示价格将会低于200百元，并且不是198元这个级别。

R4



以内核处理的方式处理Clean Rom。对于玩家来说，也只需将NDS ROM复制到micorSD卡上即可使用，不需要使用PC软件进行转换和传输。价格便宜是R4的最大优点，仅198元即可入手。

EZ5

目前上市的产品中，第一款真正达到"三免"的SLOT-1的烧录卡就是EZ5，免刷机免引导的同时，由于microSD卡采用FAT/FAT32磁盘系统，不需要使用软件辅助传输，而且直接即可读取Clean Rom，不需要使用内核进行处理。另外内核构建于Moonshell的内核自带媒体播放功能，售价为268元。



SuperCard DS(one)

目前上市的烧录卡当中，SCDSO是菜单最为华丽的，而且在功能方面和SLOT-2卡时代仅提供游戏功能的作风完全不同，SCDSO也支持在烧录卡菜单中进行影音播放。中文版售价为299元，英文版则是348元。



NDS 《银河战士 猎人》汉化版发布

经过两周的延期，PGCG"复活系列"的第四部汉化作品《银河战士 猎人》终于发布。《银河战士 猎人》是目前NDS上最为优秀的FPS作品，并且还支持WI-FI对战及VoIP机能。此次汉化由于出现了不明原因的BUG导致敌人突然消失，而解决方法只有放弃部分的日文文本和图片的汉化，着实令人感到遗憾。

PSP 《中原的霸者》汉化版发布

由雷神汉化组汉化完成的《中原的霸者 三国将星传》终于发布，本作是NBGI在FC上《中原之霸者》的同名PSP强化重制版，无论游戏画面还是人物造型都经过全面的强化，且加入了更多原创元素。现在被汉化为中文，对于"三国"迷来说绝对是不可错误的一部优秀作品。



汉化人员名单：
程序：爱在天涯
翻译：猎狐犬、ApolloNo1、阿波罗一号

NDS Ewin振动卡上市

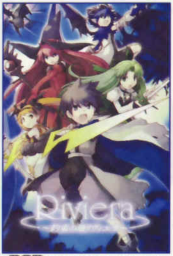
Ewin RUMBLE PAK(振动卡)采用日本松下原装电机制作，并以任天堂原版DSL振动卡外观为样本进行设计，可以对应所有官方附带震动功能的NDS游戏，如《银河战士 猎人》以及《节拍特工》等等。震动卡除EWin3之外，还可支持目前绝大多数SLOT-1烧录卡，如EZ5、SCDSO等等。零售价格为开放价格，约为40元左右。另外，由于某些原因，Ewin3宣布延期上市。



漏网之娱

发掘被人遗忘的游戏 寻回擦身而过的快乐

全新的《漏网之娱》终于和大家见面了，虽然距离PS3和Wii的发售已有一段时间，但想必国内大多数玩家还是难以亲身体验到它们所带来的视觉震撼和颠覆传统的游戏理念吧。此时我们不妨将目光多停留在目前主流的游戏平台上，只要大家仔细发掘也不难找到一些优秀的二线作品，纵然它们并没有“《最终幻想》系列”等一线大作那样如雷贯耳，但是其中的成功元素说不定仍然会在你接触到它之后对它一见钟情。但愿在这有限的空间能够帮助大家找回那些“遗漏”的快乐，也希望大家踊跃来信与晴天分享自己心目中的优秀游戏，一起来丰富这块新的乐园。



PSP RPG ■Riviera ～约束之地～ ■日版 ■Sting 2006年11月22日

细腻的画面

本作最初发售于2002年7月11日，由于当时WSC的影响力有限，所以此款另类风格的RPG并不被为大家所熟悉，直到该作重新制作并搬上GBA之后才慢慢显示出其独特的魅力，而最新在PSP推出的本作无疑在画面效果上较GBA的前作有了长足的进步，精美的人物绘图即使作为新玩家也会为之眼前一亮，如果你曾经体验过GBA的本作，那你绝对没有理由错过它。



能力的提升



游戏中的角色通过累计每个道具的熟练度就会获得新的技能，同时角色的能力也会得到提升，而解决迷宫中的各种突发事件也可以获得能力加成，总的来说，多在战斗中获得高评价，累计大量TP后调查场景中的地点就会很丰厚的回报，当各位玩家熟悉了本作的游戏方式后就会不知不觉喜欢上它。

有趣的探索

游戏最有趣的就是在独具创意的探索系统了，在通常情况下，玩家可以根据○键在MOVE和QUEST两种模式中切换。在MOVE模式下使用十字键就可以在不同的场景中进行切换，同时屏幕左上角也会显示出该区域的缩略图，到达指定的地点即可触发相关时间；QUEST模式则用于探索当前场景内可以进行调查的物体，



▲除了反应按键之外，在特定时间按键或在一定时间内连续按键也考验着玩家的反应力。

除了开启宝箱之外，成功解决突发事件都可以获得分数加成，这样过关后就能获得更多的物品奖励。

爽快的战斗

游戏的战斗同样也是匠心独具，在战斗中开始前除了选择侧重点不同的“攻击”和“魔法”队型外带入战斗中的4个道具也需要仔细思考才能发挥最大的效用，每个角色所擅长的武器和根据道具所能发动的技能都是



▲很有魄力的单人特写，同样对敌人的伤害也是非常可观的，辅助和回复道具也是可以学习技能的。

能够影响战局的绝大因素。战斗时游戏的上方会出现“OVER DRIVE槽”，当角色将某个武器的熟练度练满后选择时按下左键就可以发动对应3个LEVEL的各种必杀技，画面的表现也比普通攻击更加震撼。



▲在道具选择画面按下R键可以看到对应某个角色技能，左上角的EXP标志则代表该道具的熟练度，每使用一次增加一格。

系统新颖度 ★★★★



多机种 TAB ■麻雀格斗俱乐部 全国对战版 ■日版 ■Konami 2006年12月7日

系统专业度

这款打着日本职业麻雀联盟认证旗号的麻将游戏如今已经推出了4部作品，在日本的麻将爱好者中有着极高的人气与影响力。作为街机的移植版本，本作依然继承了游戏独特的“段位判定系统”，千万不要小看这个系统，如果能在游戏中取得段位是可以通过职业联盟的承认的哦（只承认到四段）。游戏中收录了职业联盟中初段到九段48位职业选手的资料（其中还有我们介绍过的美女雀士二阶堂姐妹），在游戏的过程中他们会随时出现向玩家发起挑战。



▲游戏公司在推出本作之前就以这两位出身于“麻将世家”的姐妹作为宣传的重点，从她们的资料可以看出，作为姐姐的琉美甚至还是受妹妹亚树的影响才开始玩麻将的（–_–b）。

资料详细度

在游戏中玩家所进行的每一局牌局的资料都会被系统纪录下来，你可以在记录阅览中查到自己和的每一种牌型的次数以及过去30局的战绩，系统会根据玩家在对战的过程中胡牌的习惯在升段位时把玩家分为四种类型（青龙、白虎、朱雀、玄武），几乎所



有你想了解到的数据都可以在记录阅览中查到。

众乐乐度

无论是在公车地铁还是在饭馆咖啡厅，只要身边有人手中握有一台掌机，你随时可以向别人发出对战邀请，几个相识的朋友坐在一起对战上几局更是热闹非凡。



胜负师的麻将心得

因为掌机版采用的是街机版规则，而街机版又有正规的麻雀协会支持，所以游戏的平衡性非常高（特别是番数计算和段位升降方面），AI的难度恰到好处，一个人玩也能体会到一般麻将游戏没有的爽快感。与人对战时节奏有点慢，但接近于真实的打麻将，还是可以接受的。

搓麻同乐度 ★★★☆

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：shop33788833.taobao.com

龙珠 世界全书

>>>1月3日 全国上市

144页16开精装特辑+精选金曲CD



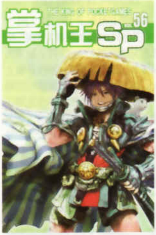


《龙珠》珍藏版资料设定集
带你重温那份久违的感动

本书将带你了解到之前你所不知道的《龙珠》的秘密，对《龙珠》的世界观、角色、战斗、道具等方面进行了完全解析，并收录了鸟山明亲自评选的数项最佳，官方投票数项十大排名，其他名家笔下的“异色龙珠”等精彩内容，而且还将为大家特别奉献鸟山明与尾田荣一郎两位大师最新合作绘制的纪念版漫画——《龙珠×海贼王》。另外，附送的《龙珠 最强之音》CD则精选了动画中数首动听的歌曲，值得您永久珍藏。

《掌机王SP》56辑

>>>1月3日 全国上市





为迎接春节到来，本辑《掌机王SP》抽奖活动全面升级，除原有的PSP、NDSL等大奖外，新增OS掌机、NDS烧录卡、PSP电池包等各种最新掌机周边，中奖几率全面提升。另外本辑收录三大劲作《世界传说 光之神话》、《不可思议的迷宫 风来之西林DS》、《流星洛克人》的详细攻略，同时还有《游戏王对战怪兽GX》（NDS）的深入研究。“玩转NDS”将会横向评测最新的3款NDS Slot1型烧录卡——R4、EZ5、SCDS。本辑赠品为《西林》主题卡片。

《游戏·人》第21辑

>>>1月11日 全国上市

新年文化盛宴



时隔两个月，《游戏·人》又将与广大游戏文化爱好者见面了。这两个月，游戏业界因次世代而纷繁变化，这一次我们准备了不少相关内容，如“索尼叛逆者”久多良木健传记，Blu-ray Disc和HD DVD的光盘格式大战，以及十余款次世代游戏的集中评论。此外，还准备了多篇特企特稿，推荐史上最低分游戏特辑，让你随畅快文字将烂游戏一踩地底；以及人工智能综述，从中品味人性的终结与新生。另有游人小说、同人剧院等招牌栏目，精彩目不暇接。本次《游戏·人》的音乐CD除了收录近期好听的游戏歌曲之外，还会特别精选《蓝龙》OST，另赠送《EVA》主题两用年历。请勿错过！

LEVELUP 游戏城寨 Level.20

>>>已上市





Wii：英雄不再，NDS：最终幻想XII 亡灵之翼，NDS：最终幻想 水晶编年史 命运戒指，NDS：美妙世界，PS2：女神异闻录3 FES等新作速报；特稿：打开潘多拉的魔盒——游戏中的合作与竞争；掌机研究室专题Vol.13满城尽是“烧录卡”——AceKard、N-Card、EZ5、R4大比拼；城寨小百科：随风潜入夜，“任务”细无声——揭开特工的神秘面纱；Web Show专题：2006年中国网络十大热门事件，比买PS3更有意义的21件事情，老婆的说明书；休闲BAR：新潮数码·请注意，本页将在一天后自动销毁，城寨书房·当世界年纪还小的时候，音乐茶座·The End，电影空间·龙骑士，流行服饰·NANA与PUNK，源自青春的叛逆，宠物之家·宠物喂养十大误区；levleup 音乐台：音乐小特辑——久石让，各地报刊亭销售中。

>>>Level 21 1月7日见！

文 UP TEAM攻略组成员songkai123&Neo・Zero 美编 anubis



流星洛克人 飞龙・天马・雄狮	Capcom	RPG
NDS 流星のロックマン ドラゴン・ペガサス・レオ		日版
2006年12月14日	1人	4800日元
对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

《流星洛克人》是"《洛克人》系列"20周年的纪念作品，分为《飞龙》、《天马》、《雄狮》三个版本发售。本作的故事发生在《洛克人EXE6》的数百年以后，无线网络取代了传统的网线连接的时代，做为20周年纪念作品，本作的质量还是属于同类游戏上层的，新的战斗系统，新的主线故事套用在原来的《EXE》的原系统后，使游戏的乐趣不减反增，而通关后增加的数量繁多的任务和隐藏要素也使的本作的耐玩度有所保证。

SYSTEM 系统详解

基本行动部分的操作

电波世界：《流星洛克人》作品内，发达的科技已经取代了基本的宽带，而利用电波来进行信息的传输，剧情内取得"ビジライザー"这个道具后，使用"Y"键就可以进行电波世界连接点的观察和登入。

查看NAVI资料：剧情和任务里很多都要用到这个能力。方法为进入电波搜索模式后，使用触控笔点击所要调查的NAVI，只要没有被加密的NAVI，都能进行资料解读。

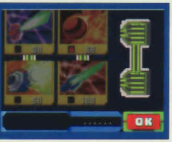
战斗卡片：作为洛克人的主要战斗力，战斗卡片的种类丰富多彩，但不亚于以下几类：标准卡片(黄色)，超级卡片(蓝色)，究极卡片(红色)。

行动部分按键操作	
十字键	移动
A	调查／对话／确定
B	取消
X	进入TRANSER界面
Y	戴上／取下ビジライザー，戴上后进能入电波搜索模式，可以看到电波世界及其入口，还有现实世界中的电波NAVI（现实）
L	任务提示
R	电波变换（现实）／电波脱离（电波）
SELECT	上屏状态切换

TRANSER界面部分	
十字键	移动游标
A	确定
B	取消
L／R	某些界面进行切换
SELECT	对战斗卡片进行特殊操作
触控笔	可点击选择下屏中的程序模块

卡片的获得有以下几个途径：

1. 随机战斗后取得该战内的杂兵相关的卡。
2. 调查网络内的道具获得。
3. 通过进行各种任务获得，任务的进行方式下文有详细介绍。
4. 击败一些BOSS后获得。
5. 达成兄弟联盟后取得。



TRANSER画面菜单解说

パーソナル(个人主页)：一些个人的基本资料，都是在游戏开始自己填写的内容。

ウォーロック(战争洛克状态)：强化洛克人的地方，不过除了防护罩强化外基本没什么大作用。

ブラザー(查看兄弟联盟)：剧情结成联盟后可以在这里更换所要使用的联盟。

バトルカード(整理战斗卡片)：整理战斗用的卡片，总共只能存放30张(星之力和兄弟联盟的不算)，其中标准卡片(黄色)不受限制，超级卡片(蓝色)能放5张，究极卡片(红色)只能放1张；同种标准卡片只能放3张，同种的超级/究极卡片都只能放一张。选择方面建议以攻击高的为上。

アイテム物品(含副卡片和重要物品)：基本的回复道具和开锁用钥匙都放在这里。

ライブラリ(图鉴)：基本没用处的玩意。

セーブ：保存进度

オンエア(无线通信)：可以进行无线连机。

つうしん：通信

メール(邮件)：一些任务和剧情需要接收，也基本没什么作用的东西

战斗解说



十字键	移动游标／移动
A	选择战斗卡片／使用战斗卡片
B	取消选择／洛克炮射击(按住可连射)
Y	发动光盾
L	逃跑（改装进度条满时进入改装画面）
R	查看战斗卡片（改装进度条满时进入改装画面）
触控笔	可点击选择战斗卡片
START	暂停

移动和基本防御

本作的移动地区相当小，原本的6×3的横向战场变成了3×5的纵向战场，平时战斗就只能看见洛克人的背部，并且要随时接受来自正面的攻击，因此防御和躲避的难度比EXE更高。但厂商也不会因此大肆改变难度——为了应付这种状况，CAPCOM为洛克人加上了光盾。按Y可发动，持续时间约3到4秒，但要注意：它不能防御来自侧面或能够破防的攻击。而防护罩方面，它不能承受超过其防御力的攻击(卡片注释会标明数值)。这两样东西可以说是在电波世界生存下去的必备品。



攻击

攻击方面，主力当然还是我们的战斗卡片，但洛克炮还是在卡片用完后没到改装进度条到达顶点时候用来牵制敌人的利器，这次的洛克炮由于是带有FM星人洛克的意志，它能够自动蓄力，免除了玩家们手忙脚乱的窘境。当然也可以按住B来连射，只是不会对敌人造成长时间硬直。

战斗卡片

本作中战斗卡片作为攻击的重点不同于EXE系列，在改装画面时有6张卡片供选择，选择规则如下

①每列的两张卡片都能自由选择，但不能跳列选择。

②底部是白色的卡片能够和其他列的卡片一块选择。

③效果附加的卡片必须排列在攻击卡片之后才生效。当你抽到剑类型的近身攻击卡片时，你可能会为它攻击范围太小而烦恼，那是因为你忽略了本作洛克人新增加的一种能力——战争洛克攻击。

战斗期间按↓就会出现准星，当准星在敌人身上变成圆圈时就能发动"战争洛克攻击"——洛克人会冲到敌人面前攻击。如果此时受到攻击的话"战争洛克攻击"会被强制取消(直到故事后半段得到超级装甲能力)。

不离勇士左右的是一把利刃，而不离洛克人左右的则是一个文件夹。文件夹就是用来搭配战斗卡片的"仓库"——甚至可以说就是卡组。



添加战斗卡片的基本规则

①文件夹上限是30张(星之力和兄弟联盟的不算)，其中标准卡片(黄色)不受限制，超级卡片(蓝色)能放5张，究极卡片(红色)只能放1张。

②同种标准卡片只能放3张，同种的超级/究极卡片都只能放一张。

注：尽量装些高攻击、高连击或能造成异常状态的卡片，这样能使战斗稍微轻松些。

在本作中洛克炮也可以像EXE那样进行强化，在战争洛克模块里选择装备即可。可惜的是，没有一个是全能力+5的……

从左到右分别为：

攻击：洛克炮单发射击的攻击力

连射：洛克炮的连射速度



蓄力：洛克炮蓄力时间

洛克人能力可以通过兄弟联盟强化，剧情得到的能力也不差，但是其他的兄弟联盟需要通过通信取得，因此不再赘述。

附加部分——地形篇



战斗中，会常常看到不同的地形不同的地形会对洛克人或敌人造成不同的影响，那么，让我们来看看这些地形有着什么作用：

草地	受到火属性攻击时伤害值×2，木属性敌人站在上面时会不断回复HP
冰面	受到水属性攻击会被冰冻
重力场	站在上面动弹不得
绝缘场	受到电属性攻击不会麻痹
毒池	HP会不断减少
圣域	伤害值减半

流程简介

STORY

PHASE1

1.到上方发展剧情→设置个人EPT资料→到展望台遇到洛克。

2.进入网络→到下方进入火车内部杀毒。

3.和所有人对话→进入网络调查全部人资料→进入左边汽车内→回家睡觉。

4.展望台和露娜对话→进入汽车内调查操控说明消灭病毒→进入火车内→击败BOSS。



PHASE2

1.去左上→找前面那个飞行人→和家旁的男人对话。

2.去饮料机→进内部杀毒→把饮料给家旁男人→帮小孩拿球→回家。

3.去新地点天地研究所→调查这里所有人资料+对话→和天地对话→进入2F研究室。

4.和全部人对话→和下方女性对话得到卡，输入密码"8"开门→从左下进入网络。

5.短路地带利用连接点消灭病毒出现路→进入虚拟太空区→追上BOSS后进入战斗。

PHASE3

1.出门发生剧情→去展望台→调查警察资料。

2.展望台调查机器人→到卡片店门口和机器主人对话→调查其资料。

3.调查展望台座位→剧情取得警察资料→回家睡觉。

4.去展望台调查火车→去研究所找天地→进入网络消灭五个电球→到研究所天台→回家睡觉。

5.出门收到消息→进入网络追击美空→到短路地区后去研究所接入网络→进入美空所在区域→BOSS战。

全任务完成方法解析

MISSION

注意，本作的任务不是贴到昭示板而是需要星河自己利用电波世界调查求助人员的NAVI后才能得到任务提示的。

编号	任务名	触发方法	完成方法	任务奖励
No.01	マジどうなってんの?	研究所门口和一个女NPC对话，查看NAVI资料后得知女孩的邮件发出去后对方没收到。	内部电波世界找到一个程序君（其实是邮寄员）对话，再找到那个女NCP对话完成任务。	—
No.02	わたしこまっているの……	研究所的接待处（电波世界）和接待员对话	回到现世调查右边的自动售货机，之后进入内部电波和里面的NAVI对话，交给它"プチエネルギー"。	—
No.03	エディックピンチデース	火箭那里调查一个研究员的NAVI资料并和现世中的他对话	电波世界里调查一个雷达进入内部清理掉捣乱的病毒即可。	—
No.04	わたしこまっているの	科学馆调查一个在上方的小女孩的NAVI资料得到信息，离开电波世界后回答问题	答案为ブラックホール、3、レオ。	りかのノート
No.05	やーボクこまっているよー	研究所的科学参观馆剧情限定，和门口的一个研究员对话后进入电波世界里调查他的NAVI。	调查研究所中间的电脑的控制处会发现病毒在内部，清理掉它们即可。	ヒートボール3
No.06	よし!きょうは	最后两章内限定，去梦幻岛的地下室里，调查内部含有"天地守"(天地まもる)的资料后自动得到任务提示。	与天地守对话后前往天地研究室一个衣柜找到"アルバム"再次回去找天地对话。	HP MAX UP20
No.07	ヤヤベ!ロボットのちょうちがわるいぜ!	第六章后限定，垃圾场调查管理员信息自动得到任务提示。	调查旁边的机器人，按SELECT选择"エアコンマン"这张卡片来降低温度后与管理员对话。	HP MAX UP10
No.08	しぜんはいい	最后两章内限定，梦幻岛与当时双叶司（双叶ツカサ）所交谈的公园，调查老爷爷的NAVI资料后自动得到任务提示。	按SELECT使用"ショベルマン"这张卡片后和老人对话，接着把公园内部的垃圾全部移开就能完成任务。	HP MAX UP10
No.10	こまったわ	最后两章内限定，去梦幻岛右上方的垃圾回收店，调查旁边老人的NAVI资料接到任务。	进入冰箱内部的电波世界里和程序君对话，并交给它"リカバリー80"补充体力。	HP MAX UP10
No.11	ちょっとちょっと!	最后两章内限定，梦幻岛调查回收店女孩的NAVI资料。	去天地研究所调查一个机器后用500Z购买馒头，回去送给女孩子。	5000Z
No.12	ワシやってしもうた	"コダマタウン"地区调查唯一个站在路边的老人的NAVI资料	与老人对话后前往展望台调查望远镜后取得500Z还给老人。	ヒートボール2
No.13	このあいだラジコンをあげたメガネのしょうねん	"コダマタウン"地区调查BIG WAVE旁边一个男人的NAVI资料并和他对话。	这里要用飞机取得三个球，过了相应剧情的玩家估计不会陌生吧，球的位置：BIG WAVE屋子上面、左上角树上面、右上角树上面。	"ラジコンマガジン"
No.14	くそう	"コダマタウン"地区右上方和一个男孩的NAVI对话并调查资料。	送给男孩"パワーボム1"卡片	アタック+10
No.15	さいきんみえるんだ	调查"コダマタウン"地区上方一个小孩的NAVI资料并和他对话取得任务。	进入电波搜索模式后来到BIG WAVE店旁边与这里的NAVI对话后再和男孩对话。	サーチアイ
No.16	さいきんコダマタウンにいるオトコのひとがきになるの	调查同学牛岛权太（牛岛ゴン太）家门前女孩的NAVI资料并和她对话	进入电波世界后调查BIG WAVE门前原来会送星河卡片的那个男人资料，回去和女孩对话	Dエネルギー
No.17	あらあらこまったわ……	学校进入电波世界里调查小卖店老板的NAVI资料并和老板对话。	前往白金露娜（白金ルナ）的家门口调查老人资料并和他对话得到东西，回去交给老板。	2500Z
No.18	わたしふうきいいんなんです	调查学校门口的女孩的NAVI资料获得任务对话后前往学校的体育馆。	进入电波世界来到体育馆上层在体育馆上层找到一个男孩，对话后找女孩对话完成任务。	インビジブル
No.19	うおお~	体育馆调查打篮球场的男孩资料后和他对话。	使用SELECT的"ピッチマン"卡片后对话完成任务。	プラスキャノン
No.20	うおっほん	调查校长其资料并和他对话获得任务提示。	回答校长对星河休学的问题时选择1、2、3、1即可。アイスメテオ1	
No.21	こまったな	学校1F调查一个男孩资料他对话取得任务提示。	前往体育馆2F调查照明灯进入内部的电波世界消灭发现的病毒。	学校あんない
No.22	オイラはクイズがだいすきだ!	调查1–A班里的男孩的NAVI资料和他对话。	回答男孩提出的各种问题时选择3、2、1、2、3即可。	クイズのほん
No.23	ガタガタガタ	学校1–A班调查老师的NAVI后和她对话。	利用SELECT选择"エアコンマン"释放暖气就能够完成任务。	アイスメテオ2
No24	うおっす!	调查学校5–A处男孩的资料得到任务。	在班里进入电波网络调查中间的小NAVI程序后再与男孩对话。	パワーソング
No.25	あー…つらい	学校2F进入电波世界后调查老师的NAVI资料得到任务提示。	对话后到电波世界里的广播室，调查班主任的NAVI资料后与前面那个老师对话即可。	トリップソング

PHASE4

1. 去车站→到右边体育馆→出门后从下方接入网络→追击BOSS进入必败战斗。

2. 和双叶对话→回体育馆和露娜对话→去研究所找天地→来到天台→消灭五个AM星人→进入和星兽的战斗→回家睡觉。

3. 去学校5-A教室→和所有人对话→和露娜对话→去体育馆→回家睡觉。

4. 再次去5-A教室→去直播室→在5-A教室旁接入网络→剧情后融合进入BOSS战→追击FM星人→回答全部问题→进入关底BOSS战。



PHASE5

1. 去学校和全部同学对话→去广播室→回班上→带露娜跑走→到门口后回班接入网络。

2. 去1-B教室的网络→剧情后小BOSS战→送露娜回家→第二天去新地点和美空约会。

3. 进入百货公司→2F买票→调查全部树的介绍→剧情后追露娜→出去找看树老人。

4. 去外面→从左边屋顶进入内部→找到工程师对话取得新的能力卡片→回去把蛇全部冻结进入内部→进入深处BOSS战。

PHASE6

1. 去"ヤシブタウン"发生剧情→进入网络击败罪犯→遇到双叶。

2. 到公园发生剧情→去垃圾场→再次击败罪犯。

3. 去"ヤシブタウン"→前往梦幻岛→进入垃圾场→和工人对话取得能力卡片→接入网络后到深处和电光双子战斗。

PHASE7

1. 展望台发生剧情→去研究所找天地→去百货公司→收到救助信号。

2. 前往垃圾场→使用"棒球"卡片进入→再次和洛克合体。

3. 回研究所找天地→和露娜家门口的老人对话→查看资料→去卖卡片的店→花300Z购买道具→交给老人。

4. 去研究所科学馆→调查右下的一个物体→去垃圾场→用上次和工人对话的卡片→调查挖掘机→控制挖掘机清理后出现门→进入内部发现FM星人，BOSS战。



PHASE8

1. 去展望台和朋友告别→到达垃圾场地下→利用超级电脑前往卫星。

2. "2183"为开头密码→进入卫星网络里→利用星座的构图来开门→击破相关BOSS。

3. 连续开启以前所有星座门→见到F M 星王→胜利后按提示脱出。

●《我们的太阳DS》联动

游戏发售前就说明了会有和新作《我们的太阳DS 强哥和萨巴塔》连动的消息，这也算是系列的传统合作了。

先去天地研究所，从电波世界里连接入火箭处的网络就能看到萨巴塔，他要星河帮忙找强哥，登出后去百货商场的最上层进入电波世界，可强哥却说要给太阳枪充电，叫星河先帮忙顶阵，接受帮忙的星河满怀期待的以为两人可以送他张好的卡片，急忙赶到垃圾场的巨型电脑里，进入电波世界后和萨巴塔一起战斗，之后强哥也赶来战斗，消灭掉《太阳DS》里那个火属性的吸血鬼后强哥和萨巴塔说了声再见便消失，只留下原地发呆的星河。



编号	任务名	触发方法	完成方法	任务奖励
No.26	はしい	调查学校2F的一个站在老师旁边同学的NAVI资料后和他对话。	利用SELECT使用"プロペラマン"后和他对话。	ラジコンずかん
No.27	ワタシってきれいずき	进入学校5-B班调查一个女孩的NAVI资料并和她对话取得任务提示。	利用SELECT使用"ジョベルマン"，并和班上全部的学生对话后再和她对话。	グリーンバースト
No.28	じつは	学校广播室先与班主任对话后按要求前往椰子镇的百货屋顶。	与百货屋其中一个人对话并花500Z购买一个道具交给班主任。	HP MAX UP10
No.29	みなさんこんにちは	调查广播室学生的AVI资料后和他对话取得任务提示。	进入电波世界后发现会多出几个黑色的病毒，破坏掉去找委托人对话。	プラズマガン2
No.30	オツカレチャンオツカレチャン	前往天地研究所大门找到第三章出现的响美空（响ミソラ）的经纪人，调查他的NAVI资料后再和他对话接到任务提示。	去椰子镇右上找一位女孩对话后再和经纪人对话。	7000Z
No.31	どうしたものかトカイの	天地研究所调查大门口一个老人的NAVI资料后和她对话取得任务提示。	问题答案为：はい、カードフォース、ブラザーバンド、ヒミツ。	ホイッスル
No.32	ふふふ	研究所的科学馆里调查负责研究飞行电波的研究员的NAVI资料后和他对话接到任务提示。	使用SELECT的"プロペラマン"卡片后再次对话。	せっけいず
No.33	きいきんおもうんだけど	进入天地研究所里的虚拟空间实验室后调查里面的女管理员的NAVI资料并和她对话。	进入电波世界不久就能发现唯一个不会到处走动的程序君，和她对话后回去给管理员交代了情况就能完成任务。	ゼツエンステージ
No.34	あー	天地研究所的2F，调查一个中年大叔NAVI的资料后和他对话获得任务。	出研究所到巴士站回到地区"コダマタウン"，去商店花100Z买一个道具后回去找中年大叔。	Dエネルギー
No.35	ラッシャイ	调查研究所左边的商店个男人的NAVI后和他对话获得任务提示。	进入电波世界里调查商店的一个女性管理员资料（就在登陆处对面），完成后再次和男人对话。	ステルスボディ
No.36	ふと、むかしのことを	双叶司在天地先生的研究室里时才能进行这个任务，调查他的资料后和双叶司对话接受任务。	梦幻岛的垃圾场第一个区内和右边管理员对话，前往椰子镇找到一个机器人后再次和双叶司对话。	HP MAX UP10
No.37	そうさメモ	调查椰子镇中心的旋转雕像后找到一个中年大叔的NAVI资料并和他对话接受任务。	登入电波世界去左边的贩卖店发现有三处地方有病毒，全部消灭掉后登出电波世界和中年大叔对话。	HP MAX UP20
No.38	ぼくってすごいしんぱいしょうなんだよね	与37任务一样的地点和另一个男人对话后调查他的NAVI资料，再次对话后获得任务提示。	进入电波世界里调查自动贩卖商店旁边的一个女孩NAVI资料后再回去找男人对话。	れんあいのほん
No.39	こまったなでんわがつうじない	椰子镇的最上方，有一个男人站在那里，调查他的NAVI资料后和他对话接受任务	再次对话后登入电波世界消灭全部病毒后再次和男人对话。	3000Z
No.40	ワタシクイズがだいすき	椰子镇左上方接到任务。	问题答案为：3、1、1、2、1、2、3、2、1、1。	HP MAX UP10
No.41	あのじけんいらい	椰子镇百货商场最上层可以看到班长白金露娜（白金ルナ）的父亲，调查他的资料后对话获得任务。	给他五张"モアイフォール1"卡片就能够完成任务。	HP MAX UP10
No.42	うーんどうしてもかてないよ！	商场最上层和右边的小男孩对话后再按接任务的"手续"接受帮助信息。	来到左边利用SELECT使用"ピッチマン"后调查棒球游戏店后能够获得道具，回去交给男孩。	ファイアバズーカ2
No.43	こまったこまった	百货的最上面与中间和一个老人对话调查	进入电波世界里调查42任务的那个委托男孩就可以回去交差。	ステルスボディ
No.44	あのじけんいらい	百货商场后门可以看到白金露娜（白金ルナ）的母亲，其NAVI后和她对话接受任务。	回自己家里和母亲对话得到教料理的书后给她。	かいいんカード
No.45	きいきんうつるらしいです	调查百货商场的柜台旁男人NAVI资料后对话取得任务。	进入电波世界里和一个程序君对话（位置在现世中那个镜子附近）。	デパートのチラシ
No.46	あらいやだ	百货商场右边有个老人，调查她的NAVI并和她对话接受任务。	前往一旁的柜台处，调查右上得到一个道具，交给老人。	2000Z
No.47	わたしヤシブのショップで……	调查百货商场在右边售货员的NAVI资料后对话获得任务提示。	利用SELECT使用"オープンマン"后再次对话就能完成任务。	リカバリー120
No.48	ニョロロー	调查亚热带树馆剧情里帮助星河的专门研究蛇的老人的NAVI。のおきもの	百货最上层（具体位置在露娜父亲旁）的一面镜子，调查后再前往椰子镇外的一个上方处，找到全部的蛇之后交给老人。	ヘビ
No.49	やっちゃった	椰子镇的小卖店旁，调查那里的女孩NAVI资料后对话取得任务。	BOW LING商店门口调查能得到道具后再次与她对话。	サーチアイ
No.50	ブラザーのみんな	天地研究所里来到太空虚拟地带，在入口调查一个研究员的NAVI。	给他一个"リカバリー30"即可。	得到一个可以解密码锁的钥匙
No.51	こまったわ	在自己家里和母亲对话后调查资料。	消灭掉冰箱里的病毒。	おまもり
No.52	く……そんな……	BIG WAVE里的卡片交换机，调查一个男孩的NAVI。	交给他"パワーソング"即可完成任务。	グランドヴェーブ2
NO.53	ウッカリ	学校的1-B教室和一个女孩子对话后调查资料，再次对话接受任务。	控制星河去学校的女厕所去拿到一个道具（还好里面没人）之后和女孩对话，用"130"这个密码开门。	けしごむ



文 ACE飞行员 美编 一刀

© Capcom 2006.

Capcom的绝对自信!

要不是亲自将《失落的星球》通关，真的有点不敢相信Capcom居然能将画面表现得如此出色，就算是把《失落的星球》放到整个次世代平台，与最顶尖的AAA大作比较，本作也绝对可以笑傲江湖，在某些特效表现上游戏甚至超越了《战争机器》。个人认为《失落的星球》的推出不仅仅为我们带来的是一款超级大作，它还向全世界展示了Capcom自主开发的次世代游戏引擎和其过人的研发实力。Okay，秉承着观赏为主的思路，通过这次攻略就让我带领读者踏入《失落的星球》的世界，一同感受游戏的绝天震撼。

X360	失落的星球：极点危机	Capcom	ACT
	Lost Planet Extreme Condition		日版
	2006年12月21日	1~16人	6279日元
	对应Xbox LIVE		对应玩家年龄：15岁以上

故事背景 STORY



早在审判世纪80年前，人类就抛弃了舒适的家园，开始大举向E.D.N. Ⅲ行星的移民计划。随着移民计划的进行，为了满足日益增长的人口E.D.N. Ⅲ行星各种人类设施也在不断完善。正当一切即将大功告成的时候，人类遭遇了E.D.N. Ⅲ行星上异形生命体Akrid，Akrid出于本能的向人类发动进攻。由于根本没有有效的武器来抵御Akrid，人类不得不考虑放弃这个新家园。与此同时，人类发现了Akrid体内蕴藏着一种名为"Thermal Energy"（简称T-ENG）的神奇能源，这一重大发现重新燃起了人类的斗志。后来，人类研发了专门用来对付Akrid种族的新式武器——The Vital Suit（简称VS），一种载人机器人。VS的诞生标志着人类第二次移民计划的全面开始。迄今为止，第二次移民计划已经进行了22年，但如何能随时随地的收集Akrid体内的能源T-ENG仍然是未解决的课题。

主要角色介绍 MAIN CHARACTERS

韦恩 WAYNE

本作的主角，拥有一流的VS驾驶技术，是一个富有强烈责任感的好男人。



(李秉宪饰)



尤里 YURI

科学家，让E.D.N. Ⅲ星球变成人类美好的家园是他一直以来的梦想。

露卡 LUKA

拥有性感的身材和一颗善良的心。和主角是否产生真爱，直到游戏最后都没有被确定。





里克 RICK

露卡的弟弟，是一位精通各类机械和电脑的天才，为人幽默乐观，是个活宝。

盖尔 GALE

主角的父亲，一位老牌VS机师，热能装置的开发者。最后中了圈套而被Green Eys杀害。



系统简介 SYSTEM

基本操作

A	跳跃
B	拣起道具物品；搭乘VS；拆除VS的武器
X	使用挂钩
Y	切换武器
LB	左侧90度快速移动视角
RB	右侧90度快速移动视角
LT	使用手雷
RT	射击
左摇杆	人物移动；按下左摇杆蹲下
右摇杆	旋转视角；按下右摇杆装弹
十字键	上下键为视角拉伸；右键为打开手电筒

※翻滚动作为左摇杆按下+A键

Thermal Energy 收集方法

"Thermal Energy"是游戏中经常出现的一个词汇，直译为热能，游戏中将其缩写成"T-ENG"，以数字形式显示在画面左上角。因为"T-ENG"与主角生命息息相关，如果热能降为0，主角的生命槽就会缓慢消耗，而且无法驾驶VS所以收集热能成为游戏重要的一个环节。收集"T-ENG"通过以下几个途径。



▲在Normal以上难度，热能消耗得相当快。

- 消灭星球上的原始生命体Akrid。
- 击倒敌人以及敌人的VS。
- 破坏场景中的油罐、车辆等。
- 激活场景中的Data Post Functionality。

Data Post Functionality 三大效用

"Data Post Functionality"（简称DPF）可以理解为一个数据传输装置，它不仅仅为主角提供"T-ENG"补充，而且可以提供各种信息。当激活DPF后画面上的雷达会显示出各种重要信息。不过激活一个DPF只能显示一定范围的数据信息。



▲连击B键，便可以开启DPF系统。

雷达信息

图标	含义
□	人类敌人
○	Akrid生命体
▽	VS
I	DPF所在位置
^	目的地方向





字母硬币的意义 玩家必定都发现游戏中存在的刻有字母的硬币了。如果你有足够耐心把所有关卡的隐藏着的字母硬币收集起来可以获得100多点的成就奖励。

The Vital Suit 介绍

THE VITAL SUIT

The Vital Suit 就是游戏中各种载人机器人，被简称为 VS。游戏中共有 6 种可驾驶的 VS，下面就为读者做一个简单介绍。



GTT-01

初期机体，移动速度慢，而防御力低下。属于早期开发的 VS 产品。该机体仅在前几关出现。

高	4.4m	宽	3.2m



GTF-11

前面加了防护装甲，所以防御力有所增强。拥有一定的跳跃能力，属于 VS 的 2 代产品。

高	4.4m	宽	3.2m



GTB-22

GTF-11的空中机械形态。由于减轻了装甲保护，所以其跳跃能力得以较大的提高。

高	4.6m	宽	2.7m



PTX-140

现阶段星球上最强机体，拥有出色的机动性能，由于技术含量高所以无法达到量产。

高	4.9m	宽	4.0m





GTF-13M

星球上第一款可以变型VS，可以变成雪上摩托，速度一流，不过灵活性依然不足。

高	3.0m	宽	1.8m





GAB-25M

NEVEC 集团独立研制的高性能 VS。考虑到星球上的复杂地形，故拥有四足和坦克 2 种形态。

高	4.3m	宽	6.3m



剧情攻略始动！

序幕

PROLOGUE

最初的剧情动画以前后交织的手法交代了游戏的故事背景与现况，主角韦恩和他的父亲盖尔将以 VS 驾驶机师的身份登场。序幕主要是让玩家熟悉操作，只要跟着前方的老爸走就可以了，中途遇到翻滚过来的 Akrid 也很容易对付，几乎每种 Akrid 身体上都有橙黄色的弱点，只要攻击此处就能快速将其消灭，并且还能获得一定的 T-ENG。启动完地图上的 Data Post Functionality 后，巨型 Akrid 生命体 Green Eye 就会出现。不需要跟它战斗，跟着前方的队员火迅撤退，遇到 VS 机体后登陆进去。前进的路上再次遭遇 Green Eye，只要稍加躲避，然后朝着 Green Eye 身体上的绿色弱点射击，不一会儿就会发生剧情。韦恩的父亲为了保护儿子，不幸被 Green Eye 杀害。受到重创的韦恩驾驶着 VS 蹒跚走到了雪原，由于体力不支韦恩还是倒下了……

关卡点评 序幕将内容制作得很饱满，不但让玩家熟悉了系统，而且穿插了大量动画。令人意外的是居然这么快就让玩家驾驶到了 VS。庞大的 Green Eye 的破墙而出颇为震撼，成为了序幕的一个高潮，给玩家一种看大片的刺激感。

MISSION 01 冰天雪地

A World Of Ice

任务简介 通过破碎的废墟进入 Akrid 的巢穴，扫除一切障碍捣毁 Akrid 的巢穴。

任务目标 Akrid 的巢穴

提示 多利用Data Post，它能给你的 PDA 传输地图，引导你前进的方向，并且给予能源补充。

剧情

韦恩从昏迷中醒来，第一个出现在他面前是一位陌生的白发男子尤里（YURI），他看起来有几分阴险。尤里对韦恩手臂上佩戴的仪器非常惊讶，因为这个仪器居然能直接将T-ENG转换为韦恩身体所需的能量。（该镜头不禁让人想起《鬼武者》，果然是稻船的作品啊。）随后露卡（LUKA）和里克（RICK）也进来和韦恩打招呼。不幸的是现在的韦恩除了记得自己的名字以及老爸被杀死事件外，过去很多事情他都记不起来了。两周后，逐渐恢复状态的韦恩在与尤里他们 3 人交谈中得知，他们正计划清剿 Akrid 的一个巢穴，但由于不会驾驶 VS 计划无法进行。老实的韦恩毫无心计地站了出来接受了这个任务。



关卡指南

本关就是 Demo 版中的一关，由于没有什么难点这里就不赘述了。惟一值得注意的是多收集能量。在进入第二个仓库前会有悬崖，如果从悬崖边缘走过去韦恩会用挂钩自动挂住，升到边缘按 X 键可以跳上来。这时凶狠好战的Akrid－Chryatis很可能会自己掉下悬崖。进入洞穴之后可以多加探索，最下层有很大一片空间。



BOSS 战 巨型Dongo



巨型Dongo真是个运动神经发达过头的生物，它就像马戏团里面的摩托车球形特技演员。与它战斗方式很多，除了驾驶 VS 与它周旋战斗外，我建议玩家可以尝试徒步与它战斗，因为当它翻滚时可以用手雷将它炸翻，而且用霰弹枪暴打其尾部弱点确实很爽。

关卡点评 本关场景变化丰富，地形错落有致，不但有室内战还有室外战，观赏完皑皑白雪，还能感受 Akrid 巢穴的诡异。加上一个不错的BOSS战，第一关值得反复玩。

杀虫特技 Mission 03 雪原上的那条巨大的 Akird 如何干掉呢？根据本人反复试验，其实不必打爆其身体上的弱点，只要等它冒出地面向韦恩怒吼的瞬间向其口中发生导弹便可要它性命。完成后过关可以获得 50 点成就。



MISSION 02 突袭据点 Stronghold Assault

任务简介 清剿"红色派系"的要塞。该要塞建造在 Akrid 的核心区域，所以不容易搞定。

任务目标 雪贼要塞

提示 通过大量滋生 Akrid 的区域，如果看到雪贼说明离他们的要塞不远了。

剧情

是去搞定"红色派系"的时候了，尤里通过耳机对韦恩说，韦恩却是一头雾水。谈话中韦恩还得知了一个新名词"雪贼"（Snow Pirates）。原来人类早在150年前就发现了E.D.N. Ⅲ行星，由于当时无法抵抗 Akrid 这种生物，所以大部分人类都离开了这个星球。只有极少部分人类幸运的在这个星球上存活下来，他们的后裔被称为雪贼。"红色派系"就是雪贼中一个分支，也是尤里他们的敌人。在尤里等人的煽动下，韦恩准备出发进攻"红色派系"的一个要塞。



关卡指南

本关有一定长度，分别要经过废墟、大桥、隧道以及最后的雪贼基地。废墟处会出现大量 Akrid，令游戏紧张度增加了不少，玩家也选择逃离，其实只要有一定操作经验也能完全将它们消灭干净。依靠捡到的霰弹枪可以很快将喜欢翻滚的Dongo干掉。几经周折，来到雪贼聚集的建筑群中后需要利用挂钩攀爬上一栋废墟大楼，需要好好观察地形寻找攀爬点，爬到楼顶就来到了大桥。这里韦恩能得到一个可变型的VS，通过前面的钢梁可以将VS带过去。不过由于敌人火力很猛，VS机动性能比较差，所以并不好用。在过第二个钢梁的前可捡到狙击枪，建议用狙击枪将对面的敌人干掉后换上上火箭筒再过去。这时会出现敌人的VS，用火箭筒配合手雷应该不难搞定。进入隧道后敌人很多，如果用狙击枪配合手雷也不难通过。最后从隧道尽头右侧出去就到了"红色派系"的要塞。这里就是Demo版收录的第二个关卡，这里就略过了。



BOSS战 VS战斗

一开始就赶紧登陆到一台 VS 上。因为敌方VS机动能力很强，所以可以选择当其跳跃落地的瞬间进行开火，用导弹配合机炮轰它几次应该就能搞定收工。



关卡点评 本关不仅长，而且难度明显比前一关高出许多。所以玩家需要稳扎稳打，多收集能量，合理利用武器的狙击模式从远处就消灭一部分敌人。

MISSION 03 穿越雪原 Crossing the Plains

任务简介 寻找从雪原深处传来的T－ENG资源信号。小心雪原上隐藏着的巨大 Akrid 生命体。

任务目标 雪原。

提示 小的 Akrid 的出现通常预示这更大个体就在后面。

剧情

韦恩从"红色派系"那里成功夺回了尤里他们的拖车。兴奋的里克正在和尤里讨论如何处理拖车的事情，突然里克发现放在桌子上的一个PDA。PDA上印着"NEVEC"的字样，尤里显然对此非常敏感，但他确装作若无其事的样子。这时一旁的韦恩突然昏倒，梦境中韦恩想起了父亲身前的重要叮嘱。原来韦恩手臂上佩戴的这个热能装置如果没有了T－ENG的补给将无法正常运作，而这时韦能的身体也将会感觉像火烧一样，这种不良反应开始影响其大脑直至韦恩死亡。当韦恩苏醒过来时候，热能装置已经补充了足够的T－ENG，原来是尤里"救"了他。贮备好的T－ENG对于人类来说是非常宝贵的资源，露卡对这个需要大量T－ENG的神秘的男子韦恩充满了猜疑。正当露卡向尤里询问关于韦恩情况的时候，韦恩的到来打断了他们的谈话。韦恩暂时不想和他们产生什么矛盾，主动的接受了尤里为他安排的新任务。当韦恩进入废墟后，发现了许多VS的残骸。用望远镜观察，韦恩发现远处几台四足VS机体上都印着"NEVEC"的字样。原来"NEVEC"是专门猎杀雪贼的又一股势力。正当韦恩向去打探个究竟时，一架神秘的VS机体突然杀出，并朝韦恩大开杀界。



关卡指南

本关一开始建议收集到起码超过3000的能量，因为在接下来的穿越平原的战斗中，韦恩将遇到一条巨大的Akrid。这条巨大的Akrid十分难缠，而且可以对韦恩造成一击必杀。其实游戏并不是想让玩家将巨大的Akrid击倒，只需要不停向南方一路狂奔就可以了，即使玩家击倒一条Akrid，后来它还会出现。穿越平原的路上会出现好几个"Data Post"，补给能量后会有雷达上会有方向提示。来到一座废墟后，就是BOSS战了。



BOSS战 巴兹尔（Basil）

巴兹尔驾驶的一台专用的VS，其装配的激光枪威力巨大，成为韦恩最大的威胁。战斗一开始就立刻乘坐上身旁的一台VS上，一边用机炮射击，一边发射导弹而且还要不断利用Y键移动，切记不要忘了为导弹发射器快速补充弹药。如果巴兹尔驾驶的VS被场地卡住，那可以轻松干掉。由于爆炸烟雾阻挡视线，所以只要看到准星变成红色便可射击。一般来说当韦恩的VS被她击毁时起码也将其伤害了大半的体力，接下来捡起地面上的VS导弹发射器迂回轰上几次就可以将其击倒。



关卡点评 本关最大的亮点自然是雪原上破地而出的巨大Akrid，这种超魄力场面绝对会让第一次见到它的玩家大呼过瘾。这可能就是次世代得魅力吧。

MISSION 04 雪山行之一 Mountain Route 1

任务简介 翻越第一座雪山，到达山顶后将找到前往新地区的出路。

任务目标 山顶。

提示 错误的一步将会使你跌下山峦，所以请注意你的脚下。



剧情

回到基地的韦恩正巧听见了尤里和NEVEC战士的对话。等NEVEC士兵离开后，韦恩气愤的质问到："难道你替NEVEC工作？"尤里这时却有条不紊的回答："边境计划"是一项大规模的地质改革举措，它将使E.D.N. Ⅲ行星变得足够暖和，这样人类将可以在这个星球上更加舒适的生活。我已经找到了让星球变暖的方法。NEVEC和我分享这一梦想。

"消灭Akrid只是幌子？"韦恩生气了。说到这里尤里根本就懒得再同韦恩多解释，并且以上司的口吻命令韦恩，明天还要给他安排重要的工作，让他快去休息。



关卡指南

来到雪山脚下首先就是找路，其实只要找到一个台阶上的"Data Post"就会获得雷达上的箭头指引。出路就是地面上的洞口，洞口旁边有一具尸体，应该很好发现。从洞口进入后，原来是个NEVEC的小基地，外面已经被Akrid巢穴塞满了，场面真是壮观。但更加棘手的是后面把守森严的NEVEC基地。先用机枪从远处狙击掉远处发射导弹的士兵，主要是要干掉里面一台发射导弹的VS。可以在外面捡到电磁干扰炸弹，让VS暂时失灵，然后尽量朝机师射击夺取VC。如果夺取不成功就在进入基地的走廊迂回扔手雷，务必将其消灭掉。然后登上左侧的集装箱高台，留意上面的狙击枪。这时另外一架敌人的VS也会启动，并且会引来Akrid，让他们乱战好了。

来到基地外，跳下平台来到移动木



杀蛾子特技 Misson 05天空中的巨蛾也是可以干掉的。爬到山脉的第三层可以找到一把VS用激光枪，用其蓄力到满点，等巨蛾飞过来射击，2次就可以送它下地狱，同样可以获得50点成就。



板上，在木板爆炸前用挂钩爬到峭壁上。接下来又是一个NEVEC基地，并且韦恩可以获得一架弹跳力很强的VS。现在玩家有两件要事要做，其一、尽量收集能量，把沿途油罐全部打炸。其二、不要恋战，保护好VS，一口气跳到最顶端。因为这是顺利通过本关BOSS战的关键。

BOSS战 巨蜂之战

姑且叫其巨蜂，其实说它是之怪蛾子也行。不明白Capcom怎么老是喜欢把什么蜜蜂、巨蛾这样的昆虫搬到游戏中。建议战斗开始就驾驶VS跳到场景中央的高台上。注意跳跃躲避BOSS初期进攻，只要操作得当，迅速打掉BOSS一大半的HP不成问题。不过后来BOSS的行动变得更加频繁，而且像发了疯一样对韦恩进行暴雨般的狂轰滥炸，这种情况下VS基本保不住了。本人有一个方法，就是当VS丢失之后，快速捡起高台上的VS导弹发射器，这



个武器对BOSS有大杀伤力。其实很难判断BOSS现在的行动方向，为了避免被它炸晕过去，建议玩家不要乱跑，直接绕着高台跑圈，起码有高台保护，可以尽量少挨子弹。剩下就找准时机将这个可恶的BOSS从天上轰下来。

关卡点评 本关BOSS战令人印象深刻。倒不是说制作得多么惊心动魄，但通过这个BOSS我们确确实实的领教了《失落的星球》那骇人的爆炸效果。起初没有掌握方法，本人被这个BOSS已经炸得头昏眼花，主角几乎就没有好好站着过，满屏的烟雾简直就什么都看不见。



MISSION 05 雪山行之二 Mountain Route 2

任务简介 继续翻越第二座雪山，通过隧道可以到达山脉的另一侧。

任务目标 山脉尽头。

提示 此处是Akrid迁徙的必经之地



剧情

当韦恩回到基地时，尤里已经失踪了，韦恩这才清楚的意识到自己一直在被人利用，不过韦恩还是决定按照原计划进行，继续翻越雪山去找Green Eye报仇。

关卡指南

抬头向天空望去，那只巨蛾还在盘旋，因它引起的山崩经常会砸到韦恩。本关一开始的任务就是利用挂钩不断地向上攀爬，所以玩家注意头顶的上方。通过隧道来到又一个Akrid的巢穴。这里除了会出现释放孢子的新Akrid外，并没有什么难度，沿着山路盘旋而上到顶部可以发现一台VS，玩家一定要好好保护它。乘坐VS跳到对面的峭壁后从地面洞口一层层落下就来到一个四通八达的洞穴，洞穴中央有一块明亮的晶体。这个洞穴四周有好几个洞口，玩家可以选择探索，其中一个被黏液密封的洞口就是BOSS所在的地方。

BOSS战 巨型Akrid



本关BOSS其实很简单，只要驾驶VS来到它的下方，然后不停的用机炮射击其手臂弱点直到断裂，BOSS的头就会低下来，这时再用机炮扫射其头部便可消耗其大量HP。因为BOSS处还有另外一台VS，所以基本靠硬拼都能过去。

关卡点评 本关总体来说略显枯燥，BOSS战可能是唯一的亮点。

MISSION 06 绿眼归来 Green Eye Returns

任务简介 向废弃的圆顶建筑进发，Green Eye从那里传来绝大的能量信号。

任务目标 圆顶建筑内部。

提示 小心，巨大的能量信号同样会吸引雪贼和NEVEC的注意。

剧情

韦恩翻越雪山成功到达了目的地，他离Green Eye的所在地越来越近了。韦恩与露卡、里克两个刚刚汇合，神秘女子巴兹尔再次出现。原来巴兹尔来此的目的是寻找尤里。从巴兹尔口中得知，她与尤里有着深仇大恨，尤里曾经陷害并杀害了她的亲人。而且尤里原来就是NEVEC成员。得知尤里已经离开了这里，巴兹尔也就没有为难韦恩等人。当韦恩干掉Green Eye后，韦恩又想起了父亲。冥冥之中韦恩仿佛听到了父亲呼唤，难道父亲的死与尤里



有关，难道当年父亲的死亡都是NEVEC先前设计好的一个陷阱？这时一群NEVEC士兵冲了出来，包围了韦恩的机体。"我希望你能够在这堆烂铁里面玩得开心，但现在是时候把你从这堆烂铁里赶出来了。"从一架四足VS里面走出一个凶神恶煞的人向韦恩说到，原来这个人就是当年杀害韦恩父亲的真正凶手邦帝罗（Bandero），而且他的手臂上佩戴着与韦恩一样的能量仪器。"边境计划"必须不惜一切代价的进行下去，邦帝罗得意的说。"我要宰了你！"韦恩愤怒了，阴险的邦帝罗利用赶来露卡转移了韦恩的注意力，并且用导弹将韦恩驾驶的VS击倒。好在韦恩趁乱带着露卡驾驶摩托逃离了。邦帝罗得意地看着被击毁的韦恩VS，看来这台VS里面蕴藏着巨大的秘密。"不惜一切代价一定要阻止'边境计划'，这与你的最珍爱的东西息息相关啊……"脱逃出来的韦恩又听见了父亲的呼唤。

关卡指南

这里是NEVEC的一个据点，有许多NEVEC的士兵把守。虽然打法与之前的战斗差不多，但值得注意的是NEVEC使用的激光枪对机械如：火箭炮台、VS等杀伤力巨大，并且还有狙击效果，所以如果能够获得一把要好好利用。来到场景尽头右侧的门进去，韦恩居然找到了当年自己驾驶那台VS，后来连父亲驾驶的VS也被露卡修复一新。韦恩驾驶上父亲当年的VS冲进NEVEC基地向巨大的Green Eye复仇。

BOSS战 Green Eye

Green Eye身体两侧各有6个弱点，击破它们之后其头部又会出现4个弱点，然后再将其击破后Green Eye的头部会彻底暴露，再攻击几下就可以将它彻底干掉。打这个BOSS主要是利用Y键冲刺躲避Green Eye的进攻，当它大叫时多半会发射3排冰柱，一定要提前躲避。建议在打身体两侧弱



点时装配上两把机枪扫射，把导弹发射器留在最后攻击其头部的弱点。

关卡点评 本关的亮点自然是Green Eye之战，可能有的玩家会觉得该BOSS有一定难度，干掉它并没有什么投机取巧的好办法，完全靠操作。

MISSION 07 伏击战 Caravan Ambush

任务简介 NEVEC正在进发，消灭NEVEC的战士并且到达"红色派系"要塞的后方。

任务目标 要塞后方。

提示 NEVEC正在清剿雪贼的残余武装，你要赶在NEVEC前联络到他们。

剧情

时间居然过去了一年……为了能尽快完成"边境计划"，NEVEC加快了排除一切阻挠的步伐。这就意味着NEVEC要尽快将雪贼与Arkid统统消灭掉。与此同时，韦恩与露卡已经成为了与NEVEC



进行战斗的游击队员。这次他们要进行一次狙击行动。通过雪原第一部分，韦恩与露卡汇合。在这里居然遇到了失散了一年的里克。从里克口中得知他能够从1年前的NEVEC突袭事件中活下来，全靠了巴兹尔的搭救。直到现在韦恩才知道，巴兹尔一直追击的并非尤里，而他的父亲。正是因为尤里父亲当年的出卖，巴兹尔失去了她最近亲的人。现在巴兹尔正前往NEVEC的一个研究基地查清某些事情的来龙去脉，而韦恩也准备

Akrid的愤怒 为什么Akrid要疯狂的攻击人类呢？据官方解释，因为人类体内没有储存T－ENG，Akrid的超级嗅觉会感知到人类不是自己同类，所以出于本能会发动攻击。



动身继续他们的计划。

关卡指南

本关第一部分就是发生在夜间雪原上的VS对攻战。起初尽量不要惊动NEVEC的士兵，直接向画面最右侧走去，那里有两间并排的储物间，将门打破不但可以取得一部VS而且还有大量的武器。有了VS，对付敌人就容易多了。在雪原上到处都是VS，玩家可以尽情的使用导弹乱炸。雪原第二部分其实就是第三关雪原的黑夜版。这里可以说是VS与Akrid的大乱战，巨型Akrid出现数量之多达到了令人发指的程度，玩家在这里战上半个多小时也不成问题。如果不想战斗可以直接朝东边前进，从楼梯上去可进入NEVEC的要塞。

NEVEC的要塞内到处都是无人驾驶的机械兵。不用过多理睬它们，直接从楼顶就可以跳到对面的走廊内，然后顺着走过去，打破平台上的大铁门，房间尽头就停着一台VS，乘坐上VS就是BOSS战了。

BOSS战 NEVEC战车

本关BOSS就是一架普通的NEVEC四足VS，很简单，随便乱打都可干掉它。惟一比较麻烦的就是它周围还有无人驾驶机械兵的保护，如果韦恩的VS被击毁会对徒步战斗有一定影响。高台上有几把VS专用武器，游戏中迅速取得后，可对BOSS进行有效压制。


▲夜间雪原战斗极其惨烈，Akrid会不断涌出。

关卡点评 雪原第二部分的战斗算是游戏中的一个大场面，但是整体感觉就是太乱了点，人的头皮都被爆炸效果震麻痹了。

MISSION 08 熔岩工事 Volcano Dome Facility

任务简介 渗透到熔岩工事内部，向着圆顶建筑进发。

任务目标 熔岩工事。

提示 整个工事建造在火山上，圆顶建筑四周被沟壑与熔岩保卫着。

剧情

深入到NEVEC工事内部，韦恩发现一名陌生男人正在窃取电脑内的资料。“你在这里干什么？”韦恩用枪指着这个男人。不过这男人并没打算老实交待，两人相互用枪对峙起来。突然出现的巴兹尔使得形势变成了二对一，这个男人只能见势屈服。巴兹尔从他身上收到了一张数据盘，经过询问原来他也是为“边境计划”而来。将男人带回基地后，在里克的帮助下，韦恩等人终于弄清楚了数据盘内的资料。这个男人名叫乔，他是替NEVEC工作的。出乎意料的是尤里居然是“边境计划”的项目领导开发者，而该计划的核心就集中在星球上的熔岩区域。既然这样韦恩便义无反顾的向着熔岩区域挺进。完成第一阶段探索后并没有任何有价值的发现，韦恩回去放了乔，做为交换，乔答应告诉韦恩神秘圆顶建筑的具体位置。接下来韦恩向巴兹尔询问了很多事情。原来韦恩的父亲盖尔当年曾经救过巴兹尔的性命，并且盖尔也给了巴兹尔一个热能装置。由于不信任NEVEC，这个热能装置的开发是背着NEVEC秘密进行的。最终由于尤里父亲伊凡（Ivan）的出卖，盖尔和巴兹尔的丈夫都死于非命。

“你手上的热能装置感觉暗藏着一个巨大的秘密。”巴兹尔说道。谈话中韦恩得知了一个惊天秘密，原来自己直到被尤里从雪原救出来时间已经过去30年，好在热能装置有延缓衰老的神奇效果才使得他没有衰老。这时露卡传来消息，前往圆顶建筑的路线已经确定，韦恩揣着一堆疑问又出发了。



关卡指南

穿过一段沟壑，就进入到工事内部。这里韦恩将遇到类似蝎子一样的Akrid的新品种。虽然它看起来比较恐怖，但其实是个外强中干的家伙，一般



2枚手雷就能将它轰成渣。打破铁门，走到工事底部可乘坐上一辆NEVEC的四足变型VS。来得室外后，又有一堆Akrid出现，只要跳到悬崖上方的断桥尽头，进门即可。接下来场景的画面实在太壮观了，火山喷射的岩浆映红了整个天空，真的有点不忍心离开。该场景出路就在大桥下方左侧的尽头。不过由于下面有很多敌方VS，所以建议从右侧直接跳到下面的断桥上，取得一架VS后再战斗就轻松很多。接下来就是不断的和敌方VS战斗，直到BOSS战斗。

BOSS战 巨型VS

本关BOSS其实就是NEVEC的一架被放大数倍的巨型变型VS。在下到竞技场前建议玩家登陆到一个完好无损的VS，并且为它装配上充足的导弹。如果下方还残留有敌人其他的VS机体，建议就在平台上先干掉，不然会对BOSS战斗造成一定的麻烦。BOSS在坦克形态的时候防御力比较高，一般等到它变型成四足形态后用导弹攻击



其中间部位效果非常显祖。其实不用驾驶VS一样可以和它战斗得非常愉快，只要有耐心，用VS的导弹发射器一样可以慢慢将这个傻瓜BOSS干掉。

关卡点评 从雪原来到火山区域，Capcom再次用自己的超实力向玩家证明自己强大的画面把握能力。火山区域的色彩极为饱满，看了就给人一种热腾腾的感觉，喷射的岩浆表现可以以假乱真。关卡设计十分开放，并没有太固定的路线。

MISSION 09 能源沉积物 Thermal Energy Deposit

任务简介 调查地下巨大能量信号源头。

任务目标 峡谷深处。

提示 这个地区深藏在峡谷地表以下，那里是Akrid最好的栖息场所。

剧情

尽管韦恩历尽千辛万苦，但还是没有找到NEVEC的“边境计划”真正的所在地。有点灰心的韦恩回到了基地，这时乔拿出另外一份资料碟片放入电脑，经过分析乔发现在韦恩所去过地方依然传来强烈的能量信号，他怀疑“边境计划”的研究基地



是不是隐藏在更深层的地下。韦恩决定再次出发，继续搜索。“干得好啊！”刚刚干掉一个BOSS，头扎两个小鞭子的邦帝罗又出现了。正当邦帝罗要干掉韦恩的时候，乔利用重型狙击步枪干掉了他身后的一台NEVEC的VS以示警告。“你从来没有说过要杀了他们。”乔跳下高台举枪械质问邦帝罗。“计划改变了。”邦帝罗辩解到。

乔接着说：“是你的主意？艾森博格司令的计划是在启动‘边境计划’的系统期间由他们去。升温的环境可以导致Akrid全面死亡，人类也将获得一个绿色的天堂。他们也将看到这一天。”

“当‘边境计划’系统启动后这里的一切生命将被终结，然后才是美丽的天堂世界。”这时的邦帝罗非常的得意。

乔听到这些非常震惊，这时传来了艾森博格司令的广播：150年了……殖民地的人类不但要忍受恶劣的环境而且还要不停的同Akrid战斗。那些由分离



分子构成的雪贼一直都不遗余力的阻挠我们的计划。“边境计划”系统的启动将净化这个世界，Akrid的彻底灭亡也将为加热大气提供能量。我现在命令你赶到能量滑梯进行设施的防冻工作，一旦系统启动设施将保护你免受伤害，而且你将是第一个享受到“乐土”的人。一个崭新的家园正向我们张开臂膀这不但是NEVEC的也是全人类的福气啊。

“嘿，老兄，听见了？快去能量滑梯吧。”邦帝罗说。不过这些动人的话并没有打动正义的乔，在里克的帮助下，乔带来受伤的韦恩暂时逃离了邦帝罗的追杀。

关卡指南

桥梁下方有许多敌人和VS，建议先干掉桥上的敌人收集足够的能量，然后从桥梁缺口跳下去。冒着大量岩浆的地区就是本场景的出口所在那里有几台VS把守着，而另外一侧可以取得VS，但是敌兵众多。玩家可以选择直接朝着出口进发，路上能够取得一把VS用的多管激光发射器，用它对付把守出口的VS效果不错。最后从岩浆处的山坡爬上去就可到达下一个室内场景。原来池中的岩浆已经没有了，由池中的地道可以向地下进发。从高台层层跳下，到了底部就有一架VS。利用VS进入Akrid的洞穴，注意从洞穴爬上来后的工事内有个铁门可以打破，那里又可以得到一架四足VS。整个路程并不复杂不一会儿韦恩就来到一个巨大的建筑物内。





真正的挑战 如果你将Normal通关觉得没有什么挑战的话，那么请尝试一下游戏的Hard以及Extreme难度，那其实才是游戏应该具备的难度。不但敌人增加，消失的热能就像秒表一样飞驰。

BOSS战 巨型蜘蛛



这只巨型蜘蛛BOSS可以说是游戏中最庞大的一个了Akrid，它的出现无疑把游戏的气氛推向了一个新的高潮。巨型蜘蛛的打法原理很简单，先攻击它腿部黄色弱点，将两条腿打断之后它就会倒下一段时间，头部弱点完全暴露，这时只要向它头部弱点猛烈射击就可以了。不过由于巨型蜘蛛的断腿过一段时间会自动长好，所以玩家需要反复数次才能彻底将这个BOSS干掉。但是由于视角问题，加上当打断BOSS一条腿后它的活动开始加剧，所以想同时断其双腿并不容易，而且地面上其他小型Akrid多如牛毛，所以该BOSS对玩家提出了严峻的挑战。

巨型蜘蛛超级无赖打法

以下提供一个我们研究出来的无赖打法，相对要容易得多。首先让韦恩从高台跳下后迅速登陆到场地中的VS上，然后将平台下方的油罐全部摧毁，这是为了不让小的Akrid爬上了。然后迅速操作VS跳到平台上，从VS中下来利用VS作为掩体挡在前方。因为只要在平台上，BOSS只会喷射滚球攻击，而VS又没有了攻击判定，所以这时的VS就变成了一个人造掩体。让后捡起平台上的VS激光武器蓄力攻击BOSS的双腿，只要掌握好角度和节奏就能迅速将其双腿打断，然后只需要在平台上攻击BOSS头部弱点就能对它造成重创。如此反复甚至可以完成无伤过关。







关卡点评 本关最大亮点当然就是这只有数十层楼高的巨型蜘蛛BOSS，第一见到它所有编辑都震惊了。《失落的星球》在我心中的地位顿时提升了一个档次。希望下期能在DVD中收录该BOSS影像。

MISSION 10 能量滑梯 Thermal Energy Elevator

任务简介 能量滑梯，路上有大量Akrid。

任务目标 滑梯前端设施。

提示 当心，除了有大量Akrid，还有一些NEVEC的小炮台。

剧情

通过这件事，韦恩和乔之间的信任更加深厚了。事不宜迟，两人决定立刻向能量滑梯进发。消灭完第一个BOSS后乔出现了，并将尤里的一个仪器转交了韦恩。原来尤里早就知道艾森博格司令真正目的，只是为了不打草惊蛇，所以尤里一直被人韦恩他们误会着。众人再度出发不但要快速到达能量滑梯，现在还多了一个目标——寻找尤里。

关卡指南

一开始就可以登陆上一架VS上，沿路有许多Akrid，目标是对面山头上的洞口，然后顺着洞口走下去就会遇到一个巨大的Akrid，它后方有一台VS，驾驶VS沿路下去，不久就会遇到本关的第一个BOSS。接下来的行进路线很简单，而且到处可以获得的VS，最后甚至还有一个VS仓库。随着自己最喜欢的VS，组合好武器准备BOSS战吧。



BOSS战1 触手Akrid



起初可选择打掉BOSS身体上的两个小洞，这样它就无法发射小的Akrid，然后对其触手顶端的钳子进行攻击。当摧毁触手顶端的钳子后，BOSS的触手就会缩回洞中，跟随进去后攻击触手根部，如此反复BOSS的两个触手很快就可以被彻底摧毁。这时BOSS身体张开，暴露出一个要害，该部位非常脆弱，攻击该部位顶部数次就可以消灭这个BOSS。

BOSS战2 邦帝罗

原先以为邦帝罗是个极其厉害的角色，但感觉对付他就和对付一台普通的VS没有太大区别，用导弹配合机炮狂轰就可以了，邦帝罗的机体无非是攻击力和防御力高点。由于场地四周还有好几台VS，怎么打应该都可以过，惟一的危险可能就是当VS被摧毁后的徒步战斗。



关卡点评 一关就打两个BOSS，这是任务10最具有特色的设定，但如果不是这两个BOSS，本关就会无聊很多。当进入NEVEC仓库之后可以看见很多VS。

MISSION 11 最终之战 Final Battle

任务简介 到达滑梯顶部，阻止“边境计划”。

任务目标 能量滑梯。

提示 利用一切办法，赢得胜利。



剧情

干掉邦帝罗并不是最后的目标，正当韦恩准备赶往能量滑梯时，露卡传来她已经找到尤里的消息。这时巴兹尔也赶来了，并且告诉韦恩，他手上的热能装置拥有将VS机能提升到极限的特殊能力，而尤里也正是为了搞清楚如果开启韦恩的热能装置才加入到NEVEC中。为了阻止前来增援的NEVEC士兵，巴兹尔牺牲了。当韦恩赶到尤里身边时，尤里已经快不行了，他用自己最后一口气将搞到的热能装置最终配件交给了韦恩。放下尤里尸体后韦恩登陆上一架VS，启动热能装置后VS开始变型，一台崭新的超级VS出现在我们面前。现在就去找最终BOSS艾森博格司令做个了断吧。

超级VS操作

Y键	快速上升，再按一下停止上升。
A键	快速下降，再按一下停止下降。
X键	机炮，主要打导弹用。
LT	按住LT蓄力，再松开可以发出纵斩。
RT	按住RT蓄力，再松开可以发出横斩。



BOSS战 艾森博格司令

直接按住Y键上升到滑梯顶端就会遇到最终BOSS艾森博格司令驾驶的一台超级VS，最终BOSS战已经演变成了一款类似《ZOE》这样的游戏。



艾森博格司令驾驶的超级VS最大特点就是移动速度惊人，并且后期还会配备2门超级浮游炮，这可以说是韦恩最大的威胁。对付他的主要办法就是利用LT键蓄力后靠近他的VS然后松开LT键进行斩杀攻击。这里有个窍门，就是在蓄力冲到艾森博格VS前一点距离时候就放开按键，这样当艾森博格在躲避时候可以砍中其背部造成更大的伤害。如果艾森博格发生导弹，可以用机炮将它打掉。

关卡点评 Capcom动作游戏的最终BOSS战斗总是想标新立异，但总未达到应有的效果。这个问题在稻船敬二的游戏中尤为突出。这次又是一个意外，最终居然变成了《ZOE》那样的游戏，实在难让大多数人满意吧。

大结局 ending

艾森博格司令是被干掉了，但由于使用了手臂上的热能提升装置，韦恩再次失去了对过往的许多记忆。一年以后……在里克的帮助下，露卡从尤里留下资料中找到了让星球变暖的方法。当她第一次试验成功后，失踪一年的韦恩突然出现在她面前，两个人难道又重新开始？



关于李秉宪 据说他英俊得近乎完美的脸庞迷住了大批韩国女性。他的肩膀被认为是最可靠的，几乎和所有的韩国最出色的女演员合作过，所拍影视作品影响甚广。不过好像国内玩家都对此无法认同。



文 邪魔天使　美编 anubis

世界传说 光明神话	NBGI/Alfa System	RPG
PSP テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー		日版
2006年12月21日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

也许作为一款《传说》作品《世界传说 光明神话》(以下简称《光明神话》)并不能算特别优秀，因为它毕竟不是正统作品，但说到耐玩性，这游戏一定上得了台面。以任务形式进行的流程也许会觉得单调了点，但深入之后探索的乐趣会让人乐趣无穷，特别是本作与网络的联动，不禁让人感叹现在的游戏越来越多样化了。对了，如果大家去Namco官方网站下载佣兵的话说不定能下到小邪上传的剑士哦。(^_^)



基本操作		
按键	通常	战斗
方向键/模拟摇杆	角色的移动	跑动/跳跃/选择
○	对话/调查	普通攻击
×	取消	术技的使用
△	打开主菜单	打开战斗菜单
□	–	防御/术咏唱中断
L	–	术技的快捷键
R	视角归位，配合方向键为转动视角	目标的切换
START	退出（退出迷宫或退到城市菜单界面）	暂停
SELECT	迷你地图的显示	操作模式的变换

人物的作成

选择NEW GAME之后就会进入人物作成界面，此时大家需要选择作成角色的性别、脸、发型、发色、战斗时的声音、游戏开始时的职业、姓名等7个项目，要注意的是除了姓名和职业外其他项目在游戏中是无法改变的，所以选择时还是慎重一下吧。



游戏进行方式

本作由于采用任务的方式所以其流程与《传说》正统作品有很大的区别，所以请大家认真阅读此部分。

POINT 1 收集情报

游戏主要分为了三个版面，每个版面都由一个中心城市与若干个迷宫构成，街是情报的来源，也是接任务的地方。街一般由公会(ギルド)、宿屋、杂货屋、锻冶屋、广场、民家1、民家2等部分构成，这些地方都有各种NPC，但最主要的是剧情人物。当剧情人物的头上有个感叹号(不是接了任务后的感叹号)时这就表明与其对话会有事件发生，一般都是提升其好感度的事件，并伴有选项选择。另外，在冒险经过一段时间后比如从迷宫回街或是进入有传说NPC的地点时也会发生事件，这些事件有的也是会出现选项的。

POINT 2 接任务

作为流程最主要的内容，任务可以说是游戏的核心，因为推动剧情发展的剧情任务也是在这里接的。任务只能在公会接，任务的内容分为探索、生产、退治、修行、比试等，接到任务后接着就是与委托人对话，委托人所在地在街的界面都用黄色感叹号显示出来的，很方便辨认；与委托人对话后就可以前往相应的迷宫去进行任务了；任务完成后会提示(退治任务在接近目标怪时还有提示，甚至还会提示还剩多少个怪就可以完成任务)，此时可以直接回到委托人所在地，如果还想继续冒险则可以不选择直接回去，而想回去就按START键，会有提示直接回去的，不过要注意的是在任务未完成时按START键是不会调出直接回城的菜单的。

任务的分类	
探索	到迷宫中为委托人找一定数量道具，有的需要道具辅助
退治・复数退治	到迷宫中击退一定数量的敌人
狩猎	到迷宫中击倒一定数量的敌人
救出	到迷宫中救人
回收	到迷宫中从某人那拿回道具
配达	将道具配送到迷宫中的某人那
生产	为委托人生产一定数量的道具，需要生产技能
护卫	护送某人通过一个迷宫
修行	与某个剧情同伴进行修练，均为到某迷宫击倒一定数量的魔物
腕试	与某剧情角色比武，后期会出现一个对两个或三个的比试

POINT 3 进行任务

接到任务并与委托人对话后就可以前往指定的地点做任务了，任务的类型请参照上表。

任务解说

当接到任务后可以在ライブラリ的クエスト里查看任务的内容，任务包括任务名、难易度、委托人、种类、人员、说明这6部分，其中难易度用五角星表示，黑色五角星越多难度越高，而全员则是该任务限制的人员数量，需要注意的是这里显示的人员数量是不包括同行同伴的(但包括主角本身)，比如一个和里昂一起去讨伐的任务，此时显示人员为3，说明可以雇2个同伴，这样主角、里昂、2个同伴正好组成一个4人的标准队伍。





POINT 4 完成任务

任务完成后就可以回街与委托人对话完成任务了，完成任务会获得相应的GP、金钱、名声、道具以及配方或职业介绍状。任务以及战斗获得的GP可以在道具屋里交换道具。

POINT 5 取消任务

本作中任务一次只能接一个，在接到任务的情况下与公会里的任务介绍人对话可以取消任务，要注意的是取消任务会减名声、同伴的评价，并且队伍会解散，所以一开始还是接比较容易的任务做吧。

宿屋

宿屋是游戏中雇佣同伴、通信交换的重要场所，在这里我们可以为队伍增添战斗力以及利用PSP的无线通信功能与好友交换道具。

队伍编成

与宿屋主人对话选择队伍编成(パーティ编成)就可以雇佣同伴了，选择同伴时如果主人公的名声、评价越高越不容易被拒绝。这里有一个窍门，如果被拒绝就出村，然后再进村去宿屋雇，直到雇到为止，不过同伴对你的评价在"有些承认(少し认……)"以上成功率比较高。

名声和评价可以通过完成任务、战斗胜利来提升，《传说》角色之间还会发生一些特殊对话，根据选项也能提升他们的好感度。



通信交换

与宿屋主人对话选择通信交换(通信トレード)并打开PSP的通信开关就可以与好友进行道具交换了，能交换的只有装备道具，并且双方都要选择一样道具，所以"空手套白狼"的方法是不可行的。(笑)当然，随便放个便宜货上去也行。另外，交换过来的道具只能卖1G，所以别想用这样的方法赚钱。

网络

与宿屋主人对话选择网络(ネットワーク)后就可以获取网络上下载来的道具，具体操作我们通过实例来解说。

特别礼物——圣诞装！

随着圣诞节的到来Namco为广大玩家准备了两套可爱的特殊圣诞换装，一个是驯鹿装，一个是红色圣诞装，怎么才能得到这两套可爱的换装呢？下面我们一步步来实现吧。

STEP 1

先在开始画面选择"NETWORK"，然后进入网络设置界面，选择"佣兵データをエクスポートする"就会在记忆棒中的PSP文件夹下的SAVEDATA文件夹下建立一个"ULJS00093TOW"的文件夹(好累-_-)，注意中途记录的选择啊，选最强的那个就可以了。ULJS00093TOW这个文件夹下的TRANS.DAT文件就是玩家所建角色的资料了，也是我们要上传到Namco

(C)いのまたむつみ (C)藤岛康介 (C)2006 NBGI

官方网站的文件。然后还是在NETWORK的设置界面下选择“ネットワーク接续”，这样在SAVEDATA文件夹下又会生成一个“ULJS00093TOW_IM”文件夹，这个文件夹是放下载道具的。然后我们进入第二步，去Namco的《光明神话》官方主页注册。



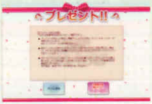
STEP 2

首先进入《光明神话》主页http://namco-ch.net/radiantmythology/index.php，点击“连动ウェブサイト”，如果提示找不到网页那么请打开工具→Internet选项→语言，将日语添加进去。然后再点“连动ウェブサイト新规登录”，在同意网络条款后就会进入ID输入界面，这里从第1到第3个希望填写的ID都要填，为半角的6～8个英文或数字字符，然后填上网络信箱地址，接着点击确认和送信，然后就会给你登录ID(一般是第1希望那个ID)和密码。然后点击“トップにもどる”回到首页点击“ログイン”，输入ID和密码然后输入自己的名字(随意填)登录就行了。接下来点“トップへ”回到首页，此时还没上传角色，点击“アップロード”来上传角色，选择刚才说的TRANS.DAT就行了，需要注意的是不上传角色是拿不到礼物的。



STEP 3

点击首页上的“プレゼント”选项，选择“注意事项を读んだ上でプレゼントをDL”就会下载一个ITEM.DAT文件，将其放入ULJS00093TOW_IM文件夹中。一切工作就绪后进入游戏开始界面。



STEP 4

在游戏开始菜单选择NETWORK进入网络设置界面，选择“アイテムデータをインポートする”，然后读取刚才选择的存档，这样就可以进那个存档的宿屋里找宿屋主人选择“アイテム受托”来取得道具了。

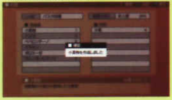
生产

生产即通过材料加工来作成道具和强化装备，生产分料理、锻冶、服饰、道具4种，这4种生产方式下有各种更细致的制作和强化选项，其中有些高级配方需要完成任务获取。生产的各个项目都需要达到一定熟练度才能使用，在进行生产技能时会提升熟练度，熟练度越高成功率也越高。

料理	加工食材制作另一种料理的材料或是制作料理
锻冶	加工矿石制作强化武器的素材，利用素材强化武器和防具
服饰	加工原石将其制成宝石，将宝石作为素材加工到衣服、帽子、鞋子上
道具	制作回复用的グミ或是制作钥匙、镰刀、凿子等道具

生产的升级概率

无论制作成功还是失败都会积累生产技能的熟练度，而当熟练度积累到一定量就会提升生产技能等级，现在大致的生产升级率的计算公式为40-(现阶段生产LV-作成物必要LV)×0.01，当括号中的数值在40以上时，生产技能的LV就不会提升了。另外，生产技能的基本上限值为100，当进行必要技能等级在100以上时那就需要利用装备上的附加技能等级了，所以一些数值低但生产技能丰富的装备可别丢啊。



料理

パスタ料理

成品	效果	必要技能等级	材料
小麦粉	–	0	小麦
パスタ	–	10	小麦粉、タマゴ、オリーブオイル
ペペロンチーノ	HP・TP10%回复	20	パスタ、オリーブオイル
グラタン	HP10%、TP15%回复	30	パスタ、チーズ、ミルク
ボロネーゼ	HP・TP15%回复	40	パスタ、オリーブオイル、トマト、チーズ
ヴォンゴレ・ビアンゴ	HP15%、TP20%回复	50	パスタ、オリーブオイル、鱼介肉

上级パスタ料理

成品	效果	必要技能等级	材料
ペスカトーレ	HP・TP20%回复	60	パスタ、オリーブオイル、トマト、鱼介肉
ジェノベーゼ	HP20%、TP25%回复	70	パスタ、オリーブオイル、バジル、木の实、チーズ
ボスカイオラ	HP・TP25%回复	80	パスタ、オリーブオイル、キノコ、ポーク、チーズ
プッタネスカ	HP25%、TP30%回复	90	パスタ、オリーブオイル、トマト、アンチョビ、コショウ
カルボナーラ	HP・TP30%回复	100	パスタ、オリーブオイル、ポーク、チーズ、生クリーム、コショウ

パン料理

成品	效果	必要技能等级	材料
小麦粉	–	0	小麦
パン	HP5%回复	0	小麦粉、バター
トースト	HP10%回复	10	パン、バター
サンドイッチ	HP15%回复	20	パン、チーズ、レタス
タマゴサンド	HP20%回复	30	パン、タマゴ
ツナサンド	HP25%回复	40	パン、鱼介肉
フルーツサンド	HP30%回复	50	パン、リンゴ、オレンジ、生クリーム

美味しいパン料理

成品	效果	必要技能等级	材料
アップルパイ	HP25%、TP10%回复	50	小麦粉、バター、リンゴ
ドーナツ	HP30%、TP10%回复	60	小麦粉、タマゴ、バター
ホットドッグ	HP35%、TP10%回复	70	パン、ミンチ、キャベツ、タマネギ
ハンバーガー	HP・TP15%回复	80	パン、ハンバーグ、レタス、タマネギ
クロワッサン	HP45%、TP10%回复	90	小麦粉、バター、ミルク、タマゴ
カレーパン	HP50%、TP10%回复	100	パン、ニンジン、タマネギ、イモ、ビーフ、スパイス

肉のさばき方

完成品	效果	必要技能等级	材料
ミンチ	–	0	ビーフ、ポーク、チキン、イケテナイビーフ、イケテナイポーク、イケテナイチキン

鱼のさばき方

完成品	效果	必要技能等级	材料
鱼介肉	–	0	シャケ、イワシ、マグロ、サンマ、タコ、イカ

家庭料理

完成品	效果	必要技能等级	材料
オニギリ	HP5%回复	0	ライス、盐
野菜サラダ	HP・TP5%回复	10	レタス、キュウリ、トマト、キャベツ
ポテトサラダ	HP10%、TP5%回复	20	イモ、キュウリ、ニンジン、タマゴ
クリームシチュー	HP・TP10%回复	30	チキン、イモ、ニンジン、タマネギ、ミルク
ビーフシチュー	HP15%、TP10%回复	30	ビーフ、イモ、ニンジン、タマネギ、トマト
ハンバーグ	HP20%、TP30%回复	40	ミンチ、タマネギ、ニンジン、イモ、コショウ

グルメ料理

完成品	效果	必要技能等级	材料
寿司	HP20%、TP15%回复	50	ライス、鱼介肉
麻婆豆腐	HP・TP20%回复	60	豆腐、ミンチ、スパイス
ロールキャベツ	HP25%、TP20%回复	70	キャベツ、ニンジン、タマネギ、ミンチ
リゾット	HP・TP25%回复	80	ライス、オリーブオイル、タマネギ、コショウ
ステーキ	HP30%、TP25%回复	90	ビーフ、バター、ニンジン、イモ、コショウ
カレーライス	HP・TP30%回复	100	ライス、ニンジン、タマネギ、イモ、ビーフ、スパイス
ミネストローネ	HP・TP30%回复	100	チキン、タマネギ、トマト、ニンジン、イモ、オリーブオイル

极上料理

完成品	效果	必要技能等级	材料
マーボーカレー	HP50%、TP40%回复、状态异常解除	100	カレーライス、麻婆豆腐
マーボーカレーパン	HP40%、TP50%回复、状态异常解除	100	カレーパン、麻婆豆腐
マーボーカレー	HP50%、TP40%回复、状态异常解除	110	ライス、豆腐、ミンチ、イモ、ニンジン、スパイス
マーボーカレーパン	HP40%、TP50%回复、状态异常解除	110	パン、豆腐、ミンチ、イモ、ニンジン、スパイス

デザート

完成品	效果	必要技能等级	材料
生クリーム	–	0	ミルク
ヨーグルト	–	0	ミルク
バター	–	0	ミルク、盐
チーズ	–	0	ミルク、盐
フルーツの盛り合わせ	TP10%回复	35	リンゴ、オレンジ、パイン、グレープ
フルーツヨーグルト	TP20%回复	50	フルーツの盛り合わせ、ヨーグルト
シュークリーム	TP25%回复	60	小麦粉、バター、タマゴ、ミルク
ケーキ	HP5%・TP35%回复	75	小麦粉、バター、タマゴ、生クリーム
チーズケーキ	HP5%・TP40%回复	80	チーズ、タマゴ、ミルク、ヨーグルト
フルーツケーキ	HP10%・TP45%回复	90	小麦粉、バター、タマゴ、生クリーム、フルーツの盛り合わせ
フルーツタルト	HP10%・TP50%回复	100	フルーツの盛り合わせ、ミルク、タマゴ、バター、ヨーグルト

TIPS1 宝石镶嵌的能力有随机性，如果附加能力不满意就读档吧，SL大法对于宝石镶嵌同样有效。

锻冶

矿石精炼		
完成品	必要技能等级	材料
铁	0	铁矿石
铜	10	铜矿石
スチール	25	铁、铜
银	40	银矿石
金	50	金矿石
ミスリル	65	ミスリル矿石
プラチナ	80	ミスリル、プラチナ矿石
セプタナイト	95	セプタナイト矿石

各种强化	
素材	必要技能等级
铁	5
铜	15
スチール	30
银	45
金	55
ミスリル	75
プラチナ	90
セプタナイト	105

服饰

宝石加工		
完成品	必要技能等级	材料
オパールブローチ	5	オパール
アメジストブローチ	15	アメジスト
ガーネットブローチ	25	ガーネット
アクアマリンブローチ	40	アクアマリン
エメラルドブローチ	60	エメラルド
ルビーブローチ	80	ルビー
サファイアブローチ	95	サファイア
フローライトブローチ	105	フローライト

各种强化	
素材	必要技能等级
オパール	10
アメジスト	20
ガーネット	30
アクアマリン	40
エメラルド	60
ルビー	80
サファイア	100
フローライト	110

原石研磨		
完成品	必要技能等级	材料
オパール	0	研磨剂、オパールの原石
アメジスト	10	研磨剂、アメジストの原石
ガーネット	20	研磨剂、ガーネットの原石
アクアマリン	30	研磨剂、アクアマリンの原石
エメラルド	50	研磨剂、エメラルドの原石
ルビー	70	研磨剂、ルビーの原石
サファイア	90	研磨剂、サファイアの原石
フローライト	105	研磨剂、フローライトの原石

道具

药剂调合・基础		
完成品	必要技能等级	材料
フレアボトル	20	ボトル、ラベンダー、レッドラベンダー
ハードボトル	20	ボトル、ベルベーヌ、レッドベルベーヌ
シエルボトル	20	ボトル、バジル、レッドバジル
ポイズンボトル	40	フレアボトル、レッドセボリー
パラライボトル	40	ハードボトル、レッドセージ
ストーンボトル	40	ハードボトル、レッドセボリー
シールボトル	40	シエルボトル、レッドバジル
ウィークボトル	40	フレアボトル、レッドセージ
キュアボトル	60	ボトル、バジル、レッドベルベーヌ、レッドセージ
ディネイボトル	60	ボトル、ベルベーヌ、レッドバジル、レッドセボリー

药剂调合・应用		
完成品	必要技能等级	材料
ダークボトル	50	ボトル、ラベンダー、レッドラベンダー
ホーリィボトル	50	ボトル、ベルベーヌ、レッドベルベーヌ
パナシーアボトル	50	キュアボトル、ディネイボトル
カクテルボトル	80	キュアボトル、レッドバジル、レッドベルベーヌ
リキュールボトル	80	ディネイボトル、レッドバジル、レッドベルベーヌ
ライフボトル	100	ボトル、スペシフィック、トリート、ミックスグミ
エリクシール	100	ボトル、スペシフィック、トリート、ミラクルグミ

グミ作成		
完成品	必要技能等级	材料
アップルグミ	20	グミの元、リンゴ
オレンジグミ	20	グミの元、オレンジ
レモングミ	40	グミの元、レモン
パイングミ	40	グミの元、パイン
ミックスグミ	60	グミの元、フルーツ盛り合わせ
スペシフィック	70	グミの元、コラ・ナッツ、スパイス
トリート	70	グミの元、グレープ、スパイス
いきなりグミ	90	グミの元、イモ、小麦粉、タマゴ
ミラクルグミ	100	グミの元、フルーツ盛り合わせ、ミンチ、魚介肉、野菜サラダ
とんかつグミ	120	グミの元、ポーク、小麦粉、タマゴ

道具作成		
完成品	必要技能等级	材料
木材	0	丸太
研磨剂	0	石ころ
铜の键	30	铁、铜
银の键	50	铁、银
金の键	70	铁、金
カッパーマトック	20	木材、铜
シルバーマトック	40	木材、银
ゴールドマトック	60	木材、金
铜の草刈镰	10	木材、铜
银の草刈镰	30	木材、银
金の草刈镰	50	木材、金

各种强化	
完成品	必要技能等级
オパール	10
アメジスト	20
ガーネット	30
アクアマリン	40
エメラルド	60
ルビー	80
サファイア	100
フローライト	110



称号

称号是"《传说》系列"的传统要素，在本作中能拿到称号的只有主人公，在人物状态画面按△键就可以进入称号选择界面。有的称号会带来一些附加的效果，所以大家可不要忽略了称号的选择哦。

称号名	特殊效果	取得条件
ディセンダー	—	初期
アドリビトム见习い	—	自动获得
アドリビトム	—	アドリビトム入团后获得
街の救世主	通常移动中 OVL 槽上升	アイリリー的事件完成后获得
ベルセルク	通常移动中 OVL 槽上升	收集齐战士的レディアント装备
マスターシーフ	宝箱中获得道具质量、数量上升	收集齐盗贼的レディアント装备
ロイヤルガード	通常移动中 HP 回复	收集齐剑士的レディアント装备
パラディン	受到一次攻击不会后仰	收集齐魔法剑士的レディアント装备
SHINOBI	通常移动时异常状态回复	收集齐忍者的レディアント装备
グラップラー	物理伤害上升	收集齐格斗家的レディアント装备
法の番人	使用 TP 减少	
マジックユーザー	魔法威力上升	收集齐魔术师的レディアント装备
名猎师	会心一击率上升	收集齐狩人的レディアント装备
グランドシェフ	料理生产成功确率上升	ガヴァダ的パン作成后继者任务全部完成
ブラックスミス	锻冶生产成功确率上升	矿石提供系的任务全部完成
服饰デザイナー	服饰生产成功确率上升	服饰提供系的任务全部完成
クラフトマスタ	道具生产成功确率上升	键、マトック制作任务大量完成
へっぽこ冒险者	移动中容易遇敌	在ドーブルーン里放弃任务后与ウッドロウ对话
爱の传道师	可以再抽选一次任务	アイリリー的婚约任务全部完成
レアハンター	挖掘获得道具质量、数量上升	完成 3 个财宝探索的任务
药草博士	采集获得道具质量、数量上升	アイリリー的药草提供系任务全部完成
トレジャーハンター 世界の救世主	取得经验值增加	游戏通关后自动获得

战斗系统

战斗规则

本作中战斗的基本操纵角色为主人公，其他同伴都是由AI来控制，玩家可以通过在"作战"菜单中来调整他们的战斗方式，而战斗中按START键可以替换操纵的角色，而按SELECT键是调整操纵角色的战斗方式为半手动、手动、自动。战斗自然以全灭目标为目的，但有时碰到强敌最好还是选择逃跑，逃跑需要花费时间，这也是系列的传统。在战斗中全灭的话会回到该版面的城市中但主人公的名声、同行同伴的信赖度会下降。



TIPS1 有《传说》角色提出同行的任务（比如修行）中战斗音乐会编成该角色所属作品的战斗音乐，大家可要仔细听啊。

异常状态与能力变化

有的敌人的攻击带有一些负面的效果，这些效果分为异常状态和能力变化（有的能力变化有正面效果）。异常状态包括毒、虚弱、封印、麻痹、石化，能力变化包括攻击力上升、防御力上升、异常状态防御、状态变化防御、咏唱速度上升、攻击力下降、防御力下降。异常状态除了中毒其他都可以在战斗结束后自动恢复，而如果全员石化则为全灭。



异常状态	
毒	HP 徐徐减少，可以用道具“ポイズンボトル”和术“リカバー”回复
虚弱	HP 最大值减半，可以用道具“ウィークボトル”和术“リカバー”回复
封印	无法使用术和技，可以用道具“シールボトル”和术“リカバー”回复
麻痹	各种行动受到限制，可以用道具“パラライボトル”和术“リカバー”回复
石化	无法行动，可以用道具“ストーンボトル”和术“リカバー”回复
战斗不能	HP 为0，无法行动，可以用道具“ライフボトル”和术“レイズデッド”回复
倒地	受到敌人的吹飞攻击一定时间无法起身，可以用受身来防御
气绝	一定时间眩晕无法行动，可以连打方向键尽快恢复

战斗操作

战斗中有一些特殊的按键操作，熟悉了这些操作会让战斗更流畅也更让人处于优势的位置，强调动作性这也是“《传说》系列”的一大特点。



战斗特殊动作	
冲刺	按方向键←/→就能朝面对的方向奔跑，该行动只作用于一条直线
自由换线	按模拟摇杆可以实现自由换线，自由换线让战斗更灵活，人物更容易跑位
跳跃	在全手动模式（マニュアル）下按方向键↑就可以跳跃，而在半手动模式（セミオート）中则要按着□键不放按↑才能跳跃
魔法防御	□+↓，可以减少术攻击的伤害
极限防御	□+→/←（方向为面对的方向），大幅度减少物理伤害，格斗系职业还能绕到敌人身后
小跳后退	□+→/←（方向为面对的反方向），向后小跳躲避攻击
受身	中了吹飞攻击在空中按□键，可以避免倒地状态

OVERLIMITS

在战斗中我们可以看到在人物头像下方有一根绿色的槽，在攻击敌人和受到攻击时都会增加，这就是OVERLIMITS槽了，其概念与《深渊传说》中的是一样的。在OVERLIMITS槽蓄满时按住L键再按R键就可以发动OVERLIMITS，发动之后角色的身上会有光圈缠绕，此时普通攻击和技的威力上升，防御力提升，术的咏唱速度缩短，并且受到敌人的攻击不会造成后仰的状态。





连携奥义

连携奥义的系统源自于《仙乐传说》，在“连携”菜单中事先将技能安排到一个键位上，在战斗中按□+×打中敌人就会进入连携奥义的画面，在规定时间内输入相应按键那么角色就会使出事先预设好的招式。连携奥义发动条件为：队伍人员一定要是4个人，并且4个人都处于存活的状态；操作角色的OVERLIMITS槽要满。

秘奥义

要习得秘奥义首先要将所有的技学会并都达到Master（即技的使用次数到50，使用次数会标明Mater），然后在发动OVERLIMITS之后再使用技的时候按住○键即可发动。技能大概在50多级接近60级的时候才能学会。



职业

游戏一开始在创建人物的时候就会让玩家选择角色的职业，初始职业有战士、盗贼、僧侣、魔术师这4个基础职业，而当达成一定条件时可以转职为上级职业。转职时需要消耗相应的GP，有些上级职业甚至要1000GP这么高的GP。



上级职业转职条件		
职业	条件	所需 GP
剑士	正式成为アドリビドム成员后自动获得	100GP
格斗家	正式成为アドリビドム成员后自动获得	100GP
忍者	完成与セネル的比试事件后与セネル对话，主人公要为格斗家	1000GP
魔法剑士	クラトス的评价要达到一定要求，主人公LV在30以上发生与クラトス比试的事件，主人公职业为剑士，胜利之后获得	1000GP
ビショップ	完成ハロルド的研究系列事件	100GP
狩人	ナナリー的任务中获得极上料理的配方，然后完成アーチェ的マーボーカレー的委托	100GP

魔地图

游戏中的各个迷宫里都有特定的怪物会随机掉落该迷宫的魔地图，可以通过反复在迷宫中遇敌获得。取得之后去城镇的民家里和地图じいさん对话就能开启地图对应的迷宫，每章魔地图只能使用一次，之后会立刻进入迷宫。迷宫里的敌人比平常的怪物要厉害许多，等级不够的话进去根本是找死，虽然按start可以选择退出去，但无法再次进入，地图也会消失，所以进去之前请做好万全准备，这里的敌人除了经验值较多外，还有很小几率会掉落绿色的高级装备，是用来练等级和刷装备的最佳场所。

每张魔地图的迷宫里都会有一定概率遇见特殊敌人，一共有3种，黄金骑士，格斗家或者类似的敌人以及身着各种恶搞服装的冒险者，其中黄金骑士和冒险者会分别掉落勇者系装备（传说黄金装）和恶搞类服饰，而格斗家也会掉落他们的特殊装备，虽然掉落概率100%，但是所掉落装备的种类和属性却是随机的，总之还是一切看运气。当转遍整个迷宫没有它们出现的话就读档重进，直到遇见他们为止（出现概率还是比较高的），另外要说明的是，每张地图中他们在迷宫里出现的位置是固定的，也就是说如果你对现在出现的对象不满意的话，读档之后只需朝相同位置前进即可，这样就能很方便地遇见你想要打出装备的敌人了。但是要注意，除了冒险者相对较弱之外，黄金骑士和格斗家实力都非常强，前者血多防高，后者攻击力和出手速度都非常快，而且它们会在HP不多时施展秘奥义，没有一定的等级和装备是打不赢他们的。

任务

本作由于是采用任务的形式来推动剧情的发展，所以任务的地位极为重要。剧情任务很好判断，因为任务名都是蓝色。要想触发剧情任务那么只要做一下支线任务就行了，游戏的主要城市为アイリリー、ドーブルーン、ガヴァダ，当任务到去下一个城市时说明该地区的主线任务已经完成了，后期会从ガヴァダ返回前两个城市，触发剧情任务与之前一样，只是有时要在两个城市都完成一点任务才会触发，所以在两个城市之间来回做任务是比较稳妥的方法（特别是返回到ドーブルーン时）。

アイリリー

剧情任务

★任务名	人が居た证据★
难易度	★★☆☆☆
种类	探索
委托人	クラトス
委托内容	前往结界的社殿探索寻找有人在那里的痕迹，并回收。
报酬	500G，50名声。

★任务名	ロイドを探せ！★
难易度	★★★☆☆
种类	探索
委托人	クラトス（ギルド）
人员	1人
委托内容	前往结界社殿寻找ロイド。
报酬	1000G，100点名声，称号“アドリビトム”。该任务后可以在宿屋找宿屋主人进行队伍编成。



★任务名	监禁された人々を救い出せ★
难易度	★★★★☆
种类	救出
委托人	クラトス（ギルド）
人员	4人
委托内容	从结界社殿救出被监禁的难民。
报酬	2000G，100点名声。
备注	前往第2层后先去左下得到社殿的钥匙，然后去右下，开门后会得到社殿门的构造图，接着去右上开门，开门后有敌人，胜利后救出的居然是斯坦。

TIPS2 完成任务后别急着出迷宫，拿出事先准备好的镰刀和笛子采集材料吧，这就是传说中的双采集！

★任务名	スタンの护卫★
难易度	★★★★☆
种类	护卫
委托人	スタン（ギルド）
人员	3人
委托内容	护送スタン前往结界社殿到ドーブルーン的关所。
报酬	1000G，50点名声。

★任务名	出现、魔回廊★
难易度	★★★★★
种类	救出
委托人	クラトス（ギルド）
人员	4人
委托内容	前往魔回廊救出カノンノ。
报酬	称号"街の救世主"，2000G，100点名声。
备注	进入魔回廊的最深处就是和ガンゼル的BOSS战，他会带2个杂兵，先干掉杂兵再集中攻击，注意恢复不是很难。此事件后就可以自由前往ドーブルーン了。

修行任务

任务名	ジーニアスとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数退治
委托人	ジーニアス（广场）
人员	1人
委托内容	与ジーニアス去从世界树山麓第2层打倒10个アックスビーク。
报酬	5点GP，400G，24点名声，3个オレンジグミ，配方"杖强化"。



任务名	チェスターとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数退治
委托人	チェスター（宿屋）
人员	1人
委托内容	与チェスター一起去世界树山麓第2层打倒10个ライニーネール。
报酬	10点GP，670G，29点名声，3个オレンジグミ，配方"弓强化"。

任务名	ロイドとの修行
难易度	★★☆☆☆
种类	修行・复数退治
委托人	ロイド（锻冶屋）
人员	1人
委托内容	与ロイド前往魔回廊打倒10个ゾンビ。
报酬	10点GP，670G，32点名声，3个オレンジグミ，配方"剑强化"。

任务名	クラトスとの修行
难易度	★★☆☆☆
种类	修行・复数退治
委托人	クラトス（ギルド）
人员	1人
委托内容	与クラトス前往结界社殿第2层打倒10个ガルーダ。
报酬	6点GP，820G，24点名声，3个ミックスグミ，配方"盾强化"。

任务名	アーチェとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数退治
委托人	アーチェ（广场）
人员	1人
委托内容	与アーチェ一起去魔回廊第1层打倒10个ポルターガイスト。
报酬	10点GP，670G，32点名声，3个ミックスグミ，配方"ローブ强化"。

任务名	リッドとの修行
难易度	★★☆☆☆
种类	修行・复数退治
委托人	リッド（宿屋）
人员	1人
委托内容	与リッド去结界社殿第2层打倒10个バジリスク。
报酬	10点GP，670G，29点名声，3个オレンジグミ，配方"笼手强化"。

任务名	リフィルとの修行
难易度	★★★☆☆
种类	修行・复数退治
委托人	リフィル（ギルド）
人员	1人
委托内容	与リフィル去魔回廊打倒10个キラービー。
报酬	6点GP，820G，24点名声，3个ミックスグミ，配方"グミ作成"。

其他配方任务

任务名	小麦の纳品依赖
难易度	★☆☆☆☆
种类	探索
委托人	宿屋主人（宿屋）
人员	4人
委托内容	在世界树山麓1层割草场找3个小麦，需要铜の草刹镰。
报酬	5点GP，180G，11点名声，3个タマゴ，料理配方"パン料理"。

任务名	イモの入手
难易度	★☆☆☆☆
种类	探索
委托人	宿屋主人（宿屋）
人员	4人
委托内容	在世界树山麓1层割草场寻找1个イモ，需要铜の草刹镰。
报酬	2个GP，30G，7点名声，1个ポテトサラダ，料理配方"パスタ料理"。

任务名	紧急の纳品依赖（サンドイッチ）
难易度	★★☆☆☆
种类	生产
委托人	宿屋主人（宿屋）
人员	4人
委托内容	给宿屋主人做5个サンドイッチ。
报酬	10点GP，560G，14点名声，3个ロールキャベツ，料理配方"デザート"。

任务名	紧急の纳品依赖（触手）
难易度	★★☆☆☆
种类	狩猎
委托人	宿屋主人（宿屋）
人员	4人
委托内容	从世界树山麓第2层给宿屋主人带3个ライニーネール的触手。
报酬	7点GP，360G，18点名声，3个ペペロンチーノ，配方"家庭料理"。

任务名	ベルベーヌの入手
难易度	★☆☆☆☆
种类	探索
委托人	アミルカレ（民家2）
人员	4人
委托内容	从结界社殿第1层给アミルカレ采集3个ベルベーヌ，需要铜の草刹镰。
报酬	2点GP，50G，11点名声，1个铜の草刹镰，配方"药剂调合・基础"。

腕试任务

任务名	クラトスとの腕试し
难易度	★★★★☆
种类	比试
委托人	クラトス（ギルド）
人员	1人
委托内容	与クラトス在世界树山麓比武。
报酬	4点GP，20点名声，1个エリクシール，"魔法剑士の紹介状"。

ドーブルーン

剧情任务

★任务名	震源地の调查★
难易度	★★★★★
种类	探索
委托人	フィリア（ギルド）
人员	4人
委托内容	前往矿山调查ドーブルーン地震的原因。
报酬	3000G，200点名声。
备注	这个剧情任务难度比较大，关键是要深入矿山深处，这里的敌人对于才到这个地图的角色而言的确难了点，而且最后还有一个BOSS战，如果药品不齐全的话最好还是练一下级比较好。

★任务名	溶岩谷の震源地调查★
难易度	★★☆☆☆
种类	探索
委托人	フィリア（ギルド）
人员	4人
委托内容	前往溶岩谷调查地震的情况（第3层）。
报酬	1000G，100点名声。

★任务名	溶岩谷の穴の调查★
难易度	★★★★★
种类	探索
委托人	フィリア（ギルド）
人员	3人
委托内容	前往溶岩谷调查巨大洞穴的情况（第2层），ルーティ会同行（需前往宿屋与之对话）。
报酬	3000G，200点名声。
备注	这里遇到的BOSS要注意的招式就是前冲，很有可能一下就秒掉一个人，喷火倒是不用太担心。当它身体弓起来时就说明要前冲了，此时躲开、防御都行，反正别硬碰硬。



★任务名	リオン救出とギルガリム讨伐★
难易度	★★★★★
种类	退治
委托人	ウッドロウ（ギルド）
人员	3人
委托内容	前往密林，与リオン合流后讨伐密林中的ギルガリム。
报酬	3000G，200点名声。
备注	在第3层找到リオン，接着前进到第4层与BOSS战斗，这个BOSS看起来体形大但也正好提供了连击的机会，而且招式也不强，可以轻松战胜。

★任务名	ガヴァダへの道に立ちはだかる魔物の退治★
难易度	★★★★☆
种类	退治
委托人	ウッドロウ（ギルド）
人员	3人
委托内容	前往矿山第5层击退阻碍前往ガヴァダ的魔物，スタン会同行。
报酬	2000G，100点名声。
备注	这里的BOSS主要注意它的前冲攻击，HP不够很有可能一击毙命，除此之外就没什么要注意的了，保持恢复就没什么难处。



修行任务

任务名	スタンとの修行
难易度	★★★☆☆
种类	修行・复数退治
委托人	スタン（广场）
人员	1人
委托内容	与スタン前往密林第2层打倒10个コパン。
报酬	15点GP，1120G，41点名声，3个ミックスグミ，配方"铠强化"。

任务名	ルーティとの修行
难易度	★★★☆☆
种类	修行・复数退治
委托人	ルーティ（宿屋）
人员	1人
委托内容	与ルーティ前往溶岩谷第1层打倒10个レドゲコ。
报酬	15点GP，1120G，39点名声，3个アップルグミ，配方"短剑强化"。

任务名	リオンとの腕试し
难易度	★★★★☆
种类	比试
委托人	リオン（广场）
人员	1人
委托内容	与リオン在密林比武。
报酬	4点GP，20点名声，1个エリクシール。

腕试任务

任务名	スタンとの腕试し
难易度	★★★★☆
种类	比试
委托人	スタン（广场）
人员	1人
委托内容	与クラトス在矿山比武。
报酬	4点GP，20点名声，1个エリクシール。

TIPS3 与朋友交换道具前先存个档，交换后再读档这样好装备就会保留下来，这是很方便的技巧。

任务名	リオンとの修行
难易度	★★★☆☆
种类	修行·复数退治
委托人	リオン（广场）
人员	1人
委托内容	与リオン一起前往矿山第1层打倒10个デスピー。
报酬	15点GP，1120G，37点名声，3个ミックスグミ，配方"兜强化"。

ガヴァダ

剧情任务



★任务名	ハロルドの行方を捜索せよ！★
难易度	★★★☆☆
种类	探索
委托人	ユージーン（ギルド）
人员	4人
委托内容	前往太古之森寻找ハロルド的行踪。
报酬	1000G，50点名声。
备注	前进到第2层捡到一把杖，拿回去给アニー和ユージーン确认，果然是ハロルド的。

★任务名	フローライトを手に入れろ！★
难易度	★★★★☆
种类	探索
委托人	ユージーン（ギルド）
人员	3人
委托内容	前往冰之洞窟回收フローライト，改任务ユージーン会同行。
报酬	1000G，100点名声。

★任务名	ハロルドの探索と救出★
难易度	★★★☆☆
种类	探索
委托人	ユージーン（ギルド）
人员	4人
委托内容	前往太古之森寻找ハロルド的行踪并救出她。
报酬	1000G，50点名声。

★任务名	マナラボラトリーを叩け！★
难易度	★★★★★
种类	退治
委托人	ユージーン（ギルド）
人员	4人
委托内容	前往太古之森潜入マナラボラトリー停止其机能。
报酬	3000G，200点名声。
备注	该事件结束后返回ドーブルーン去见フィリア和ウッドロウ。

修行任务

任务名	ルークとの修行
难易度	★★★★☆
种类	修行·复数退治
委托人	ルーク（宿屋）
人员	1人
委托内容	与ルーク一起前往太古之森第1层打倒10个ウオント。
报酬	20点GP，1750G，50点名声，3个アップルグミ，配方"ブーツ强化"。

任务名	ユージーンとの修行
难易度	★★★★☆
种类	修行·复数退治
委托人	ユージーン（ギルド）
人员	1人
委托内容	与ユージーン一起前往太古之森第1层打倒10个ゲルゲコ。
报酬	8点GP，1750G，49点名声，3个アップルグミ，配方"斧强化"。

任务名	セネルとの修行
难易度	★★★★☆
种类	修行·复数退治
委托人	セネル（广场）
人员	1人
委托内容	与セネル一起前往冰之洞窟第1层打倒10个アイリザード。
报酬	20点GP，1750G，49点名声，3个アップルグミ，配方"拳强化"。

任务名	ティアとの修行
难易度	★★★★☆
种类	修行·复数退治
委托人	ティア（宿屋）
人员	1人
委托内容	与ティア一起前往冰之洞窟第1层打倒10个ネコント。
报酬	20点GP，1750G，49点名声，3个オレンジグミ，配方"帽子强化"。



其他配方任务

任务名	紧急の納品依頼（氷のかたまり）
难易度	★★☆☆☆
种类	探索
委托人	宿屋主人（宿屋）
人员	4人
委托内容	前往冰之洞窟第1层给宿屋主人带5个氷のかたまり。
报酬	8点GP，260G，20点名声，5个コショウ，配方"鱼のさばき方"。

任务名	ハロルドの研究（1）
难易度	★★☆☆☆
种类	探索
委托人	ハロルド（广场）
人员	1人
委托内容	前往冰之洞窟第2层为ハロルド采集3个アクアマリンの原石，该任务需要カッパーマトック。
报酬	8点GP，220G，16点名声，3个ライフボトル，配方"帽子强化"。

任务名	ハロルドの研究（2）
难易度	★★☆☆☆
种类	探索
委托人	ハロルド（广场）
人员	1人
委托内容	前往冰之洞窟第2层为ハロルド采集5个コウモリの血。
报酬	15点GP，2500G，40点名声，3个エリクシール。

任务名	ハロルドの研究（3）
难易度	★★★★★
种类	狩猎
委托人	ハロルド（广场）
人员	1人
委托内容	前往太古之森第3层从ブリーズスピリッツ身上为ハロルド采集5个精灵の欠片。
报酬	15点GP，2500G，41点名声，3个ライフボトル，配方"药剂调合·应用"。

任务名	ハロルドの研究（终）
难易度	★★★★☆
种类	探索
委托人	ハロルド（广场）
人员	1人
委托内容	前往冰之洞窟为ハロルド采集3个フローライトの原石，该任务需要シルバーマトック或ゴールドマトック。
报酬	32点GP，1400G，26点名声，ビショップの绍介状。

任务名	紧急の納品依頼（ヴォンゴレービアンゴ）
难易度	★★★★★
种类	生产
委托人	宿屋主人（宿屋）
人员	4人
委托内容	给宿屋主人做ヴォンゴレービアンゴ。
报酬	18点GP，690G，25点声望，3个カルボナーラ，配方"上级パスタ料理"。

腕试任务

任务名	ユージーンとの腕試し
难易度	★★★★☆
种类	比试
委托人	ユージーン（ギルド）
人员	1人
委托内容	与ユージーン在太古之森比武。
报酬	4点GP，20点名声，1个エリクシール。

任务名	ルークとの腕試し
难易度	★★★★☆
种类	比试
委托人	ルーク（宿屋）
人员	1人
委托内容	与ルーク在冰之洞窟比武。
报酬	4点GP，20点名声，1个エリクシール。
备注	此战不能用防御后趁敌人向后跑放魔神剑·双牙的战术，就跟ルーク兜圈子，然后趁他出招发魔神剑·双牙即可。另外，ルーク会掉阿鲁亚加套装的铠甲哦。

ドーブルーン第二次

剧情任务

★任务名	消えるマナの行方を追え！★
难易度	★★★☆☆
种类	探索
委托人	フィリア（ギルド）
人员	4人
委托内容	前往密林调查玛娜流逝的真相。
报酬	1000G，50点名声

★任务名	密林を彷徨う少女★
难易度	★★★★☆
种类	救出
委托人	フィリア（ギルド）
人员	4人
委托内容	密林中出现了从未见过的女性，前往调查。
报酬	2000G，200点名声。
备注	该事件完成后前往アイリリー。

其他配方任务

任务名	ナナリーの依頼（ロックルの触手）
难易度	★★★☆☆
种类	狩猎
委托人	ナナリー（宿屋）
人员	4人
委托内容	前往矿山第2或第3层给ナナリー带5个ロックルの触手。
报酬	11点GP，565G，30点名声，2个マーボーカレー，配方"グルメ料理"。

任务名	ナナリーの依頼（グレープ）
难易度	★★★☆☆
种类	狩猎
委托人	ナナリー（宿屋）
人员	4人
委托内容	前往密林第3层给ナナリー带5个グレープ，该任务需要铜の草刈镰。
报酬	18点GP，690G，25点名声，2个マーボーカレー，配方"极上料理"。

アイリリー第二次

剧情任务

★任务名	枯れゆく世界樹★
难易度	★★★★☆
种类	探索
委托人	リフィル（ギルド）
人员	4人
委托内容	前往世界树山麓第3层阻止世界树的衰弱。
报酬	3000G，200点名声。
备注	进入世界树山麓第3层最深处就是与BOSSアウロラ的战斗，别管她身边的小兵集中攻击其本体即可。

★任务名	ギルガリムへの潜入★
难易度	★★★★★
种类	退治
委托人	クラトス（ギルド）
人员	4人
委托内容	潜入露出本体的ギルガリム内将其打倒。
报酬	3000G，200点名声。
备注	一进去就是与ガンゼル的战斗，注意他会很多异常状态的招式，继续前进到最深处与最终BOSS决战，注意他的HP到一半左右会放一个几乎全屏的大招，很容易让我方全灭，这里采用兜圈子配合魔神剑·双牙的战术同样有效。



通关之后 通关之后会让玩家存档，读取这个存档就会进入二周目。二周目追加了难易度变化，即难度越高获得宝物几率以及经验值就越高；追加了音乐模式；等级继承，装备，金钱，道具继承。

记忆深处的玛娜传说

聖剣伝説4



文 晴天 美编 菲菲

圣剑传说4	Square Enix	A·RPG
PS2 圣剑传说4		日版
2006年12月21日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

MONO系统和精灵属性弹的加入使本作的战斗显得十分华丽与爽快，在迷宫探险时许多设计巧妙的地点也对玩家的操作也提出了更高的要求。同时为了使不同程度的玩家都能体会到本作的独特魅力，游戏整体的难度从最简单的Easy到噩梦一般的Ultimate分为了4个等级，并且游戏所特有的“徽章系统”还能通过达成一定数量的评价或满足特定的条件供玩家收集并不断强化自身的能力，即便你不是擅长动作派的玩家也不需要灰心，游戏还专门设计了使用金钱购买收集要素的特殊商店，是不是十分贴心呢？



全新的战斗系统

MONO的用途

游戏中将所有可移动的物品统称为MONO，按下△键牵引住物体后，配合左摇杆的方向再次按下△键就能将MONO扔出去，如果其正好落在敌人身上就会使其陷入“惊恐状态”，同时敌人的头上会出现数字倒记时，在这段时间内攻击敌人不但不会被其防御，伤害两倍的附加效果能够帮助我们更快更有效地打击敌人。



能力提升

当敌人陷入“惊恐状态”之后，只要持续攻击它就会获得各种颜色的方块，其中绿色提升基础攻击力、红色提升HP上限、蓝色提升MP上限。基础攻击力上升到一定程度树藤的等级也会上升，并且增加可以搬动的物体和敌人，另外它也对敌人承受玩家攻击后的硬直时间长短也存在影响；MP上限提升到一定程度魔法等级也会上升，并且惟一的回复魔法只有魔法等级3以上才能使用，所以在后期面对强力的BOSS时一定要优先学会它。树藤和魔法的等级上限都为LV4，并且每一章开始时两类等级都会从LV1重新计算。



操作进阶

二段跳

游戏一开始在跳跃的过程中再次按下×键可以达到两次跳跃的效果，使用此方法可以到达一些一次跳跃所无法到达的平台，在后期的迷宫中会经常使用到。

重击

在跳跃的过程中按下□键可以实现跳跃攻击，而此时如果长按□键则可以造成原地向下重击的效果，此方法通常用来解开机关或破坏松动的地面。

延长惊恐时间

当敌人处于“惊恐状态”时，利用MONO落地时所产生的波动可以大大延长敌人“惊恐状态”持续时间的诀窍一定要熟练掌握，因为所有的MONO都存在一定量的HP，所以这样也能有效避免直接多次用其命中敌人后，玩家周围的MONO被迅速消耗掉的窘境。



多变的防御



游戏中的防御并不只是单纯地防御敌人的物理攻击，普通杂兵所施放的魔法同样能够有效防御，并且在防御的同时使用×键并配合左摇杆可使角色朝前方翻滚或后跳一段距离。在后期的迷宫中摸清敌人的攻击规律并适时防御才能减少很多无谓的伤害，另外采取防御姿态还能快速面对自己所朝的方向，用来调整视角的效果也十分明显。

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

属性弹效果



拥有属性的弹弓都存在不同的攻击效果，甚至连游戏中某些BOSS的弱点只有利用属性弹才能找到，以下的效果主要针对普通杂兵而言，BOSS如果被打中属性弱点通常只会陷入“惊恐状态”。

名称	效果
サラマンダー	附加短时间的持续伤害，在敌人较多的情况下效果尤其明显，并且处于燃烧状态的敌人无法防御任何攻击
ウンディーネ	将敌人冻结无法行动，使用冰块状的敌人撞击其他敌人还能传递冰冻的效果
ドリアード	使敌人麻痹无法行动
ルナ	使敌人混乱并攻击自己的同伴
ジン	将敌人向上吹起一段距离，落地时同样具有攻击判定
ノーム	将周围的MONO吸引到子弹的落点，在周围有大量MONO时相当实用
ウィスプ	使敌人黑暗并原地胡乱攻击，注意不要被其误伤
シェイド	使敌人中毒并造成持续伤害

魔法效果

游戏中的魔法共分为4个等级，其中以LV3的ヒールライト最为实用，面对某些“惊恐状态”持续较短的BOSS，使用LV2的ハイパーオーラ可以迅速增加单位时间内所造成的伤害，比单纯的提升物理攻击力效果更加明显。在游戏后期的迷宫中，请尽量将MP存留下来用于发动回复魔法，而最后2个魔法虽然在杂兵战中



十分好用，但对MP大量需求也是其最大的弊端，基本上对付游戏中后期的BOSS都派不上什么用场。

等级	名称	效果
1	パワーアップ	一定时间内提升物理攻击力
1	プロテクト	一定时间内提升物理防御力
2	ハイパーオーラ	进入短时间的无敌状态并增加剑的攻击频率
2	リフレッシュ	回复所有异常状态
3	ヒールライト	回复100HP
4	フレイムセイバー	武器附加火属性，命中后造成“燃烧”效果
4	アイスセイバー	武器附加冰属性，命中后造成“冻结”效果

爱与玛娜的童话冒险

序章 二人

在很久很久以前，大陆的四周存在着五个主要的国家：砂之国嘉德（ジャド）、水之国特普尔（トップル）、绿之国温德尔（ウエンデル）、火之国伊修（イシュ）以及冰之国罗利玛（ロリマー），而在大陆中心的伊鲁加（イルジャー）岛则被迷雾所笼罩，相传在岛上拥有挖掘不尽的财宝，但却因为有“守护圣兽”的存在，所以许多年来没有任何人敢涉足这个岛屿。其实在伊鲁加岛上居住着被称为“树人”的种族，岛屿中心大树下的洞穴一直是族人的禁地，而为了防范外人入侵，村中凡是成年的男性都必须担负起守护岛屿的责任，因此村民们都以“守人”来称呼他们。我们的故事就从艾尔迪（エルディ）和莉琪亚（リチア）这对青梅竹马的好友某天外出游



玩时开始……

こもれびの森

游戏一开始艾尔迪就要帮助莉琪亚抓住调皮的普库（ブック），只要一路跟随普库并消灭沿途的敌人到达最后的尽头即可过关。利用右上角的小地图中各个颜色的点能够很清楚地确定它的方位：其中白色代表我方、蓝色代表MONO、红色代表敌人、黄色则代表玩家需要寻找或到达的地点。

第1章 精灵和巫女

在艾尔迪和莉琪亚返回村庄的途中，一队不知来自何方的铠甲军团映入了两人的眼帘，躲在树后的两人下意识地想到了他们肯定是为岛上的财



宝而来，而现在去通知村庄的人加强防范显然已经来不及了，或许赶在他们到达村庄之前找到传说中的“守护圣兽”就能让这些来历不明的人知难而退，于是两人毅然进入了岛上的“禁地”。

在洞穴深处的祭坛，艾尔迪捡到了一个神秘的种子，而正当其准备将它放进怀中的时候，种子发出刺眼的光芒后与艾尔迪的右手合二为一，看着被蔓藤所缠绕的手，艾尔迪并没有感到任何不适，而最重要的一点则是他能够通过意志将手中的蔓藤化为锋利的大剑，也许这就是上天的安排，他可以利用手中的武器守护村庄并驱逐外族，而未来究竟会怎样，没有人能够知道。

在前往大树根部的途中，作为巫女的莉琪亚感应到了精灵的能量并与菲（フェー）相识，而在迷宫的最后等待众人的却不是传说中的“守护圣兽”，一头面目狰狞的甲克怪甚至想活活吃掉莉琪亚。为了保护自己最重要的人，艾尔迪拿起手中的大剑与怪物展开了殊死搏斗，而就在获胜之后，一个神秘的声音指引着莉琪亚触动了大树的根部。巨大的能量波动之后，还未等艾尔迪唤醒莉琪亚，一把冰冷的剑就已经架在了艾尔迪的颈部，原来这里也是之前两人所看到的神秘军团的目的地。

大树の洞

いにしえの回廊

沿路前进根据系统的提示在箭头所指的地点跳起并长按□键就可以破坏松动的地面来到下层，之后一直跟随莉琪亚前进会来到一个发光的门前，找到门前右侧的台座，跳到其上方利用重力原理将其按下就可以开启此门。随后的场景中某些道路会由于MONO的阻挡而无法通行，在有箭头提示的地点使用物理攻击破坏掉墙壁就能发现新的道路，最后的大门使用与之前相同的方法就能开启并前往下个区域。

Check Point 游戏中除了随时出现的前进方向提示外，如果玩家在某个场景找不到正确的方向，只要站在原地等待几秒钟，人物的周围就会出现新的“箭头提示”，根据它就能顺利地找到出口。

石桥の间

剧情之后从祭坛后方继续深入来到“らせん回廊”，之后往回与莉琪亚见面就会发生石桥崩塌的事件，继续向深处前进就会依次触发获得“ジン（风）”和“ノーム（地）”属性弹的情节，在最后的场景中消灭ドゥ・バル获得钥匙后，靠近附近的石碑就会开启通往下一区域的大门。由于此时的攻击力有限，所以大家千万不要和ドゥ・バル硬拼，按下→键将弹弓切换为ノーム弹，对其使用就可以令其进入长时间的“惊恐状态”，抓住这个间隙猛攻就可轻松消灭掉它。



Check Point 游戏每个场景最后出现的“树苗”为记录点，当角色死亡后出现三个选项分别对应提取之前的记录开始游戏、从章节的最开始重新游戏、返回标题画面。

圆盘の间

这里是由多个圆盘所连接起来的房间，多转动视角找到指示方向的箭头就能顺利通过此区域，大多数圆盘当玩家站在上方时会朝玩家所在的方向倾斜，一定要保持在上的平衡才能避免掉下去，某些连接的洞口需要圆盘倾斜到一定程度再配合跳跃才能到达。在最后的场景仍然用同样的方法

能力装备 在游戏中满足一定的条件会获得各种エンブレム，之后在每章开始时玩家都可以根据自己的喜好装备这些能力从而使战斗更加轻松。

消灭ドゥ・バル获得钥匙即可前往下个区域。

かばれどころ



BOSS タナトスハガー

游戏中的第一个BOSS难度并不高，先在远处和其周旋，只要一直保持跑动状态就能有效回避他钻地后的突刺攻击，之后耐心等待其发动冲刺之后就会陷入短时间的“惊恐状态”，利用此间隙攻击它尾部的红色部分即可对其造成较大的伤害。如果玩家不想拖延过多的时间，绕到其身后使用ノーム弹也可获得短暂的攻击机会，只要在其醒来时及时跑开就可轻松击败它。

ふしぎの森

ボロンの集落

沿路前进会来到一个非常开阔的场景，先找到楼梯攀爬到上方的平台利用木桩就可来到新的出口，中途要小心鸟系敌人的攻击，而且跳跃的幅度不宜过大，否则一但掉下来就要重新再爬上去，为了安全起见，可以先消灭完下方所有的敌人，最后通过几个树洞场景就会迎来第二场BOSS战。

トレントの庭

BOSS タナトストレント

通常情况下任何物理攻击都对它的嘴部无效，而玩家只有攻击其嘴中



的水晶才能对其造成伤害。BOSS会不断地召唤出杂兵和带有爆炸效果的木桶，建议一开始不要靠近它，等木桶出现后利用△键将其扔到它的嘴部就能利用爆炸效果逼其张开嘴，从而攻击到水晶。在和其周旋的过程中一定要始终保持处于移动状态，这样就能避免被地刺所伤，在其濒死时将不会再出现木桶，此时使用サラマンダー弹攻击其嘴部就能快速解决掉它。

第2章 森林的主人

为了了解事情的经过，率领军团前来的斯特拉乌德（ストラウド）派人将村长和莱库斯（レキウス）带到艾尔迪获得种子的祭坛处，而当其见到村长的第一句话竟是“你知道这是‘魔界之门’吗？”。完全搞不清楚状况的艾尔迪显然为刚才所听到事实感到吃惊，而村长的一言不发似乎也在默认这个事实，但现在自己也没有更多的时间去考虑这件事情的利弊，因为在斯特拉乌德的命令下，铠甲军团以为了防止魔物进一步扩散为由带着莉琪亚开始对全岛进行了搜索，无论如何都要先救出莉琪亚再说。

在森林的最深处，艾尔迪见到了向特雷特（トレント）询问事情真相的莉琪亚，原来在千年之前，上一代的巫女在“魔界之门”关闭时就将魔剑保存在了特雷特的体内，而由于这次艾尔迪等人的无心之举，魔剑逐渐扩大的魔性已经无法再被自己所控制，现在它只希望艾尔迪等人能够尽快找到真正的守护圣兽来阻止这场浩劫。

击败魔化的特雷特后，传说中的魔剑终于破除了束缚出现在了众人面前，在自己的灵魂即将消灭之前，特雷特告诉艾尔迪等人真正的守护圣兽存在于“死之山”的消息，而就在此时一直跟随在斯特拉乌德身边的假面道士出现并企图利用魔剑消灭掉获得了神秘力量的艾尔迪。为了掩护艾尔迪离开，莉琪亚挡在了他的面前，因为她知道艾尔迪是目前唯一具有能力去拯救整个大陆的人，最后她答应和假面道士一物一起离开，而虎口脱险的艾尔迪则马不停蹄地赶往“死之山”。



ロザ平原

ころがりの丘

一开始来到地图指示的地点消灭门口的スノーパンサーモール就可获得钥匙开启大门，情节之后会获得“サラマンダー(火)”属性弹，在记录点前会出现两个ドゥ・バル，使用△键将附近的MONO全往敌人身上招呼过去就能使其陷入“惊恐状态”，从而赢得更多的攻击机会。

> **Check Point**
> 游戏中的MONO在撞击敌人时仍然会减少HP，所以将敌人击晕后攻击时要特别小心，不要手快破坏了这些对我们帮助甚大的物体，在后期面对大型敌人时，如果缺少MONO几乎很难战胜它们。

さえずりの谷

一开始会得到“ウンディーネ(水)”的属性弹，随后沿路会来到一个断桥附近，不要试图使用“二段跳”跳过去，否则会掉入下方的浅滩被大量敌人所围，转动视角找到附近的另一座桥就能顺利前往对岸。如果想全灭下方的所有敌人，可以将道路两旁的石块和树桩扔下去，之后利用MONO投掷出去所造成的连锁反应就能大面积打击敌人。

水の砦迹

场景一开始就会出现大量的敌人，先不要理会它们，一直向前来到有很多立柱的地点，破坏掉立柱上方就会掉下大量的积木，随后敌人全部会陷入长时间的“惊恐状态”，利用这段时间清理掉小型敌人就可专心对付大块头的敌人了。在之后的积木城堡场景中，不建议快速向前冲，不然潮水般涌出的敌人具有非常大的威胁，步步为营的同时也可以最大程度地提升自己的能力。

第3章 苏醒的圣兽



罗利玛王国封锁伊鲁加岛的消息很快就被其他四个国家所得知，而“魔界之门”存在于岛上的消息也不胫而走，很快传遍了整个大陆。虽然其他四个国家心里都明白军力强大的罗利玛王国其实正是想趁这次大陆的危机而统一整个大陆，但是军力上的巨大悬殊却使任何一个国家都不敢贸然出兵，大陆顿时陷入了一片恐慌。

在死之山的最深处，艾尔迪见到了大地之颜ガイア(盖亚)，从它那里得知，其实特雷特的根部连接的正是与外界相反的黑暗世界，在其中存在着被称为“邪精灵”的物质，它必须持续吸收外界的阳光才能将它们完全净化，但是这持续了千年的平衡却已经被破坏，邪恶的力量最终压制住了特雷特的本性使其魔化。当艾尔迪继续追问圣兽的踪迹时，盖亚只知道它已经在千年前进入了长眠，而能够将其唤醒的方法却无人知晓。

正当大家一筹莫展之时，之前的巨大火龙也追杀到了这里，而众人的意外胜利却让斯特拉乌德感到了一丝不安，为了彻底铲除后患，他命令舰队向小岛发动总攻，而盖亚也在强大的火力之下粉身碎骨。眼看岛上的一切即将毁于一旦，圣兽フラミー(菲拉米)终于从地底破土而出将艾尔迪等人救出了险境，并且利用其强大的力量驱逐了来犯的敌人，虽然小岛再次恢复了平静，但是莉琪亚被斯特拉乌德带走的事实却让艾尔迪不得不踏上了新的旅途。

死之山

たそがれの岩场

前进不久后会发生获得“ウィスプ(光)”属性弹的情节，之后出现的毒蛇会使用毒属性攻击，但是由于其攻击频率不高，多利用道路两侧的MONO就能有效打击它。在瀑布附近利用“二段跳”到达对岸，再转动视角找到山崖边上的平台，将上方的两块巨石破坏后利用上方平台边上的楼梯就能来到最后的门前，这里依次会出现两波敌人，利用门前的横木让敌人陷入“惊恐状态”就能轻松消灭它们，利用获得的钥匙打开门后进入下一区域。

> **Check Point**
> 游戏中的楼梯只要角色靠近后就会自动攀爬，而不需要按下其他任何键，对于某些玩家可能需要一段时间来适应。

采掘迹地

一路向前来到道路尽头后，原路返回利用右边的岔路就能继续深入，随后获得“ドリアード(木)”属性弹。此时按下START键打开地图，分别前往标记的三个黄点处踩下机关，最后返回蓝色纹章标记的门前消灭敌人就可获得钥匙打开大门。踩下其中的机关后，返回地图左上角之前机关所在的房间，找到其中的电梯，每攻击一次旁边的按钮就会使电梯上升一层，来到最上层进入下一个区域。

ゴブリンの巢穴

先来到地图右下角获得"シェイド(暗)"属性弹，之后前往地图左上方标记的黄点处，攻击告示牌左边的红色按纽启动矿车，随后站在矿车上攻击道路两旁的立牌，累计4次之后获得钥匙(必须站在矿车上攻击才会判定有效，攻击出发点处的立牌是最快捷的方法)，再累计到8次矿车的行进路线就会发生改变，来到最后的平台使用钥匙放下吊桥，一路向上就能进入下个区域。

石の叶の洞穴

先来到地图上方的螺旋阶梯处一直向上进入洞穴并获得"ルナ(月)"属性弹，之后从后方的出口离开继续向上，途中会出现很多蘑菇所形成的平台，多转动视角看清上方平台的位置再前进。进入第二个洞穴之后，从上方右侧有紫色水晶标记的地点出去，转动视角找到右侧的平台跳跃到对面，随后玩家会被水流送到一个新的地点，全灭这里所有的敌人地面就会出现一个空洞，此时不要被迷惑，找到最初进入时有三个木箱的地点，破坏掉所有的木箱会出现另一个空洞，从这里跳下去，然后利用旁边的水流继续向上，再次消灭掉这里的全部敌人获得钥匙，最后攻击两次蓝色的冰柱让其伸长到最高的位置，把旁边的MONO拖过来垫脚跳到最上方，破坏水晶后来到上面的广场等待角色对话完毕就会迎来BOSS战。

ガイアの顶

BOSS ワイバーン

前期BOSS会以连续三次风魔法加俯冲的攻击方式进攻玩家，只要看到其有扇动翅膀的动作就要迅速跑开，之后利用跑动的间隙攻击场地中的蓝色冰柱，让它们都达到最高的位置，这样引诱其俯冲撞到柱子就能使其陷入"眩晕状态"，此时就是进攻的最佳时机，当倒计时快结束时一定要跑开，千万不要贪心，不然其起身后的旋转攻击伤害相当大。削减其HP达到一定程度后，它就会使用火魔法，一定要小心不要被爆炸所波及，不然附加的燃烧状态还会持续减少HP，利用它攻击的间隙使用ウィスプ弹让其坠落就能继续猛攻，反复几次就可获得胜利。



贝から海岸

由于敌人的攻击力普遍偏高，所以在前进的途中最好一直保持有MONO在身边，被机器士兵的弓箭命中也会陷入"惊恐状态"，所以在靠近它们时最好一直保持防御姿态，另外海滩上的某些贝壳也是敌人，在靠近时最好事先用树藤确认一下，以免将大量的敌人引出。之后遇到的水母状敌人会使用"放电"特技，不但伤害高，还会附加麻痹状态，在敌人较多的情况下一定要优先消灭它。在最后的码头消灭重装士兵就会得到钥匙，由于MONO对于它的效果很小，所以建议破坏它两侧的火把后用得到的サラマンダ一弹消灭它，开启机关门之后在海边等待角色对话完毕即会进入下个区域。

帝国战舰

下层格纳库

上方的弓箭手十分棘手，在与其他敌人交手时请尽量离开它们的攻击范围，不然被其命中后陷入"眩晕状态"会显得十分被动。当把下方的敌人消灭完之后，利用附近的精灵球当垫脚石，使用二段跳就可来到上方的平台，之后破坏掉尽头的木箱就能继续深入，在最后有红色封印的门前，左拐在道路尽头破坏掉木箱就会显露出蓝色机关，踩下它就可打开门前往下个区域。

机关室

情节之后先左拐在记录点进行存盘，从右边道路前进一直左拐就能发现第一个机关，再一直向前遭遇的门需要全灭场景中所有的敌人才会出现钥匙。进入武器格纳库后，上方的弓箭手仍然是我们需要优先消灭的目标，最后的两个重装士兵由于会防御我方扔出的MONO，可以使用ウンディーネ弹将其冻结后快速消灭，全灭所有的敌人后来到最后的门前就会找到莉琪亚。



> **Check Point**
> 精灵球如果受到攻击会产生爆炸的效果，所以尽量使用弹弓将其引爆，以免波及到自己造成无谓的伤害。

中层船室

从房间出来后，利用左边的道路来到最后的门前就会乘座电梯上楼，这里房间内的敌人数量非常多，先找到其中的木桶后朝敌人扔过去就会产生大面积的连锁反应。全灭敌人从中间的门继续深入，攻击左侧墙壁上的机关会令闸门旋转，跟随它的旋转前进，如法炮制就能跟上莉琪亚的脚步。在之后的场景绕到门的另一侧踩下机关就能开门让莉琪亚继续前进。

上层船室

进入后先破坏掉左侧的木箱踩下蓝色机关，之后沿着炮台边缘前进时，一定要小心炮台被攻击后的爆炸效果。进入船舱内部后，利用左右两侧弹药附带的燃烧效果可以有效打击敌人，最后一直走蓝色标记的门并沿路踩下机关就会来到最后的甲板进行BOSS战。

甲板

BOSS ストラウド

一开始BOSS会不时投掷出带有冰冻效果的球体，只要利用这个间隙就能对其造成伤害，当其HP被削减到一定程度后，他就会频繁地使用以自己为中心的冲击波，此时将其引到精灵球附近，这样他就会被引爆后产生爆炸的效果打到"眩晕状态"，这就是进攻的最佳时机。当其濒死时，还会使用分身技能，只要注意观察爆炸后眩晕时间较短的即为真身，基本上只要保持使用ヒールライト及时回复HP，战胜他只是时间问题。

第4章 莉琪亚



追随舰队来到无名小岛的艾尔迪顺利地潜人了罗利玛王国的战舰，而假面道士早已知道艾尔迪偷偷潜人的事情，所以一直站在战舰内等待他的到来。这次他并没有与艾尔迪交手，他只是告诉艾尔迪"魔界之门"的开启其实是千年前巫女阿莉丝(アニス)的夙愿而已，而莉琪亚从触摸大树根部的那一刻开始就已经与阿莉丝融为了一体，所以整个事情的经过虽然不是出于莉琪亚自己的本意，但是她却不得不为这件事情承担起责任。无法相信这个事实的艾尔迪最终找到了被囚禁在机关室的莉琪亚，而莉琪亚恍惚的眼神和一些莫名其妙的话语的确让人感到了一丝不安，但眼前最要紧的还是先带其离开这个危险的地方，或许找到圣兽就能解开整个事情的真相。

在甲板上艾尔迪和斯特拉乌德展开了最后的对决，而正当斯特拉乌德准备使用魔剑彻底铲除艾尔迪时，艾尔迪身上发出了绿色的光芒，而他脸上浮现的纹章似乎隐藏着更大的能量，招架不住的斯特拉乌德使用强力的炮火将艾尔迪打落到大海之中，面对最后的炮火轰炸，菲使用精灵的力量解救了处于昏迷状态的艾尔迪，而清醒过来的莉琪亚看着眼前的一切却误以为艾尔迪已经葬身大海。

第二天，罗利玛王国的军队按照预定的计划对伊鲁加岛进行了全面进攻，在最后的"魔界之门"前，莉琪亚在斯特拉乌德的命令下开启了这个禁忌的大门。在吸收了魔界涌出的巨大能量后，斯特拉乌德手中的魔剑进化为了"冥王之剑"，而获得不死之躯的同时，斯特拉乌德也向妨碍自己统一大陆的艾尔迪发出了致命的一击，此时，菲再次出现并抵挡住了攻击，最后艾尔迪在矮人族的帮助下逃离了伊鲁加岛。

第5章 魔化的砂都

距离"魔界之门"开启已经过去了一个月的时间，大量的邪精灵开始不断地侵蚀整个大陆，他们不断地寻找幸存下来的人类，并将它们转换为怪物。同时，艾尔迪也开始辗转于世界各地并希望能够和人类的剩余力量联合起来对伊鲁加岛发起反攻，因为以他自己一个人的力量显然是无法改变目前的现状，甚



> **皇冠敌人** 在敌人陷入"惊恐状态"后一直使用MONO攻击它就能使时间不断的累计，当达到100之后敌人的头上会出现皇冠的标记，击破此类敌人的数量也属于战斗评价中的一个项目。

至连接近"魔界之门"的机会都没有，现在他决定前往拥有能够与怪物抗衡的机械的砂之国。

在砂之国嘉德的最深处艾尔迪遇见了完全魔化的好友莱库斯，而两人则为了不同的目的而展开了较量，失败的莱库斯在临死前告诉艾尔迪三天之后"魔界之门"将会完全开启，如果不能及时阻止，那么整个世界将永远陷入无尽的黑暗。最后他在矮人族技师万兹(ワッツ)的帮助下开始向伊鲁加进发，而为了更有效地打击敌人，他们相约由艾尔迪先侵入国中的灯塔并发出信号，这样所有的机械兵团就会全力出击。

サボテン沙漠

沙漠中会出现许多沙暴，由于这里敌人的攻击力都比较高，所以最稳妥的方法就是将敌人引到沙暴中，然后朝沙暴中心扔一块巨石就能对敌人连续造成伤害，但同时也要注意自己被沙暴吹起后的落点。地图中的堡垒受到攻击后会发生小范围爆破并附加黑暗状态，一旦中招原地防御就能解除危机；一些类似于轮盘状的鼓风机只要跳到其上方使用重击就能启动，虽然对大多数敌人有不错的攻击效果，但是一定要注意不要被产生的旋风所波及，不然伤害相当大。靠近城门会出现大量爬虫型敌人，此时任何普通攻击都对其无效，只有利用周围的MONO使其陷入"惊恐状态"才能攻击到它。最后从城门的右方绕到庭院内，利用左方的楼梯就能进入城堡内部。

ジャド城

外庭

走遍地图的每个角落将所有敌人引出后消灭就会获得钥匙，如果周围MONO不足还可以利用场景中的鼓风机。来到最后的记录点附近跳起重击机关即可通往下个区域。



Check Point

在房间与房间相连的中间有额外的小屋，除了有道具可拿外，击破大罐子还会出现额外的物品奖励。

吹き抜けの间

这里需要破坏掉场景中蓝色的守护罩才能使中心部位的球体落下，合理利用四周的电梯就可前往更高的楼层，之后再将掉下的8个球体全部破坏就能启动中心的传送装置进入下个区域。影子型的敌人十分棘手，可以使用敌人砸向它使其眩晕，由于这里破坏木桶可以获得大量ノーム弹，所以将敌人引在一起后使用也能收到绝佳的攻击效果。

流浪の民族街

这里仍然需要玩家破坏地图上的5个守护罩，其中有2个在地面，3个在房顶。建议玩家先找到一个较高的地点，然后根据地图上的黄点指示，转动视角确定守护罩的方位再寻找到达的路径。最高的一个需要跳跃一个有转角的平台，难度较高，且第二块平台站上去还会自动垂下，所以一定要一鼓作气到达最高点。全部破坏后，在地面沿路前进，一路向上使用房间内的电梯(需要站上去两次)就会来到城堡的最高层遭遇BOSS战。

空中庭园

BOSS タナトスレキウス

由于敌人的移动速度很快，采用追逐的战法在这里完全行不通，但如果之前收集了足够的ジン弹就会简单许多。首先到二楼的平台观察BOSS的行动，BOSS只会使用三连射和蓄力射击两种攻击方式，如果看到其有动作只要迅速跑开就能回避，然后利用其攻击的间隙对他所在的方向使用ジン弹就会造成大量连锁反应，此时玩家也不要急于靠近他，如果看到上方有仙人掌掉下，一定要等其爆炸后再接近，不然自己也会被冰冻，从而失去进攻的时间。当其HP削减到一定程度后会使用隐身技能，但是只要站在高台处观察墙壁的影子仍然能够发现其踪迹，ウィスプ弹对其的效果也比较明显，只要保持冷静和准确的判断就能战胜他。

前的假面道士出现在了艾尔迪的面前，而从其进攻的方式看来他并没有使出全力，而当八大精灵的能力都汇聚在他身上时，为了抵挡住他的攻击，艾尔迪使用手中的大剑划过了他的身体。随后大剑发出的神圣光芒让艾尔迪十分意外，原来假面道士的真正身分是巫女阿莉丝的恋人，其实在千年前他就得知了阿莉丝企图打开"魔界之门"的事情，当时为了满足她的愿望，自己还制造了之前艾尔迪等人所看到的魔剑，而现在艾尔迪手中所拿的正是用来克制魔剑的圣剑，并且现在魔剑的主人斯特拉乌德正是艾尔迪的亲生哥哥。或许是因为自己当年的犹豫不决才导致今天这场浩劫，他将最后的希望嘱咐给艾尔迪之后化为了尘埃，而面对这个令人震惊的事实，艾尔迪陷入了沉思。

风守りの遗迹

前进一段时间会由于剧情而掉落山谷，来到最上方的平台将立着的门板移开就能发现地下通道的入口，之后只要沿路消灭大型敌人获得钥匙就能打开先后两个门。最后消灭塔底的魔法师获得最后一把钥匙就能进入塔内部。

导きの塔

下层

进入后从右方离开，破坏有壁灯的墙壁就能继续深入，而地图中喷毒雾的植物会使自己陷入"混乱状态"(方向按键颠倒)，将敌人向它投掷也能起到攻击的效果。之后来到一个地面有发光植物的房间，在其旁边跳起重击就能打开向下的通路，之后沿路向下攻击蓝色的水晶装置就能启动塔的动力系统。原路返回走向上的道路，在最后的房间利用墙壁四周的平台到达最高处就会进入下一区域。

上层

来到拥有阶梯的场景，先爬到上方平台，然后观察回旋电梯的移动方向，当有电梯经过时跳上去，转动视角等其到达最高点就能顺利来到对面的平台。在接下来的场景中，先利用左侧的电梯来到中间平台，然后再利用中间一个转速相当快的电梯就能来到最高处，最后一个电梯跳跃时需要计算提前量和跳跃的距离，只要多试几次就能成功。



展望台

这里只要不断地围绕塔外的道路就能一路来到塔顶发生BOSS战，途中的敌人非常强悍，如果能力不够会很容易陷入苦战。其中眼球状的敌人使用普通弹弓或利用周围的敌人使其陷入"惊恐状态"才能对其造成伤害，对于自己能力有自信的玩家可以将敌人引在一起然后使用ウンディーネ弹群灭敌人，否则就只有步步为营谨慎向前。

月影の回廊

BOSS 假面道士

BOSS会不停地围绕场地转圈，其放出的毒雾持续伤害的时间很久，所以当自己脚下出现毒雾时就要马上跑开来回避，只有当其释放火焰(冰冻)罩后，趁其释放直线魔法的间隙使用ウンディーネ(サラマンダー)弹打破他的防御罩后才能直接攻击本体。这里其实有一个比较讨巧的打法，当打破其防御罩之后，千万不要近身和其战斗，按下L2键锁定他一直使用普通弹弓就能慢慢削减他的体力，虽然乍看之下会觉得效率低下，但如果近身攻击玩家会由于其灵活的动作更加吃亏。缺少属性弹时可以打破他召唤出来的面具，然后引诱其对掉落出来的果实发动属性魔法，只要看到果实改变颜色，攻击之后就会得到相应的属性弹，最后仍需注意躲避面具所发出的激光就能获得胜利。

第6章 圣剑降临

独自驾驶船只漂流到岛上的艾尔迪被莉琪亚所救，但是莉琪亚不但没有阻止他的行为，反而还鼓励他赶快去消灭持有"冥王之剑"的斯特拉乌德，这样艾尔迪就会成为新的冥王，而整个世界都将属于艾尔迪、菲和自己。顿时艾尔迪陷入了进退两难的地步，无法面对莉琪亚的他跑进了深不可测的密林。

在最后的灯塔点亮信号之后，之

第7章 全力反攻

在接到艾尔迪发出的信号之后，万兹率领的矮人军团开始对伊鲁加发动了总攻，之后在万兹强力机械的帮助下，艾尔迪顺利突破了罗利玛王国军队所镇守的平原来到了大树根部的"暗黑祭坛"，而在这里等待艾尔迪的正是罗利玛王国护卫队长所驾驶的



强力兵器。

为了不让艾尔迪接近斯特拉乌

德，战败后的护卫队长采取自爆的方式想与艾尔迪同归于尽，但却巧妙地被艾尔迪躲过，最后圣兽菲拉米载着艾尔迪和菲进入了大树上方的宫殿，决战的时刻即将来临。

あやかしの森

由于初期的能力比较低，所以千万不要在湖水区域逗留太久，不然很容易就会被敌人围攻至死，跑到岸上比较安全的地方再消灭敌人以提升能力，来到地图标记的黄点处会遇到万兹，随后进入下一区域。

魔界平原

なげきの谷

这里需要先帮助万兹消灭周围的弓箭手以避免其陷入"眩晕状态"，之后在他的炮火攻击下就能顺利打开前进的道路，一开始出现的两个炮台，如果有多余的时间可以跳上去消灭，这样可以节约等待的时间，中途会发生石桥崩塌的事件，之后利用右侧的楼梯就能顺利到达对岸。

Check Point 当万兹陷入"眩晕状态"时，使用普通攻击打他一下就可以让其快速清醒，在后期敌人较多的情况下，他的炮火可是我们最大的帮手。

けおとしの丘



这里和之前的战术一样，来到最后的广场会出现数量繁多的巨型鸟系敌人，多利用旁边的杂兵将其砸晕再攻击就能快速消灭，全灭敌人后等待万兹攻击几次城门就会发生突破大门的情节，为了给艾尔迪断后，万兹留守在了城堡外侧。

いみし大树の村



消灭两个鸟系敌人后，攻击出现的幽灵物体就能获得钥匙从而进入村庄内部。这里会出现很多释放"眩晕魔法"的法师，一定要优先消灭，之后转动视角找到地图上的三个炮台，跳到其最上方，等待幽灵物体经过时攻击就能获得钥匙，最后一把钥匙需要在如图的地点跳到上方的树枝处才能顺利攻击到幽灵物体，这又是一个考验玩家操作的地方，玩家需要耐心地多试几次。利用获得的4把钥匙破坏最后的水晶就会迎来BOSS战。

暗黒の祭坛

BOSS タナトスゴーレムジェネラル

BOSS除了机关枪扫射外，连续的炮火攻击伤害十分可观，如果事先获得了足够的ウィスプ弹，只要对其使用就能赢得很多的进攻时间，左右两边水池中的柱子也可以有效利用，当其站在下方时破坏它们就能使上方的砖块掉落将其砸晕，基本上只要避免与其在一条直线上，很快就能获得胜利。

最终章 大树

来到宫殿的"朝见之间"，斯特拉乌德果然在这里等待着艾尔迪的到来，两兄弟的对决就此展开。一场恶战之后，本以为获得了"不死生命"的斯特拉乌德和魔剑一起化为了灰烬，而正当众人都以为一切都结束了的时候，整场灾难的始作俑者阿莉丝出现在了众人的面前，为了解放莉琪亚被禁锢的灵魂，艾尔迪在黑暗的深渊和其展开了最后的较量。

企图利用圣剑和精灵的力量解放"魔界之门"的阿莉亚最终尝到了失败的苦果，而作为守护大树的巫女，莉琪亚的灵魂将缠绕在艾尔迪右手上的圣剑转化为"大树的种子"后和菲一起消失在了梦境之中，而这颗孕育在新生命的种子也再次唤醒了至高无上的玛娜女神，在她的祈祷下世界再次恢复了让人沉醉的绿色，又一个新的时代即将开始。

某天，失去了莉琪亚的艾尔迪告别了这个自己从小居住的村庄开始到处流浪，虽然他自己也不知道自己的目的是什么，但是既然想到了就不如马上行动，前方未知的旅途对于一个少年来说，永远都是充满了无限的吸引力……

冥王城

タナトスの庭

一开始沿路前进，消灭掉两个守门的重装士兵就会取得钥匙，之后传送到"魔空间"使用物理攻击破坏其中的黑洞再消灭所有的敌人就可以从另一侧离开。

Check Point 在任何拥有黑洞的场景玩家一定要优先破坏它，否则周围的守护敌人会不断地再生，源源不断出现的敌人会对自己造成极大的威胁。

大广间

这里一共有三条道路可以选择，相对来说右边的道路要简单许多，无论走哪条道路都需要破坏场景中可见的所有黑洞以及从白洞传送到魔空间中的黑洞，到达最后的门前消灭掉重装士兵获得钥匙即可前往下个区域。

蜂の巣の间

这里是由多个房间所连接，使用物理攻击攻击房间中心的铁椎就能开启并关闭相应的门，破坏掉所有黑洞之后会有音效提示，最后来到地图所标记的黄点前往下个区域。

タナトス大空洞

在上层消灭敌人将树藤提升到3级，之后每破坏一次黑洞就会掉入下一层，在最底层利用甲壳型敌人将空中悬浮的眼球状敌人砸晕，累计消灭掉两个后就会得到钥匙，最后根据箭头的提示一路向下遭遇BOSS战。

玉座の间

BOSS タナトスストラウド

第一形态 BOSS会不断地转换手中剑的属性，只要拉开距离就能有效回避其频繁施放的冰魔法，随后利用其攻击的间歇使用旁边的MONO将其砸晕就能对其造成伤害，战斗中最好一直保持移动的状态，某些时候BOSS会误将自己打晕，这也是进攻的好机会。

第二形态 这次的战斗可谓整个游戏最艰难的一战，BOSS前期会施放"黑洞"将周围的物体吸到自己身边，此时掌握好按反方向的力度，尽量保持自己比较靠近BOSS，之后就能利用此招后的硬直攻击到它；而其频繁释



放的风魔法是可以防御的，利用右上角的小地图确认正确的防御方向就能减少很多无谓的伤害，建议玩家采取边防御边前进的方法，待三波旋风过后其落脚点就是最佳的进攻地点。当BOSS全身发光时任何攻击都对其无效，这时要利用场景周围的楼梯上到高层，破坏掉上方任意一个花蕾就可使其陷入"惊恐状态"并减少一定量的HP。最后的大魔法躲避几率很低，只有迅速的判断出三个魔法阵的范围才能完全回避，好在其使用此招的频率很低，实在不行就使用加血魔法硬抗吧。战斗中一定要保持冷静，千万不要贪心，一直采取防御姿态才能更好地和BOSS进行周旋。

ねじれの间

通道内的滚球只要一直在轨道的边缘前进就可以回避，在之后的房间中需要破坏所有的黑洞，某些地面的门是可以开启并传送到"魔空间"，多转动视角才能避免遗漏，只有破坏掉所有的黑洞才会出现带有钥匙的敌人，而且门所在的位置通常都要站在房间的至高点才能发现。

大回廊

只要依次将途中的敌人全灭即可，千辛万苦之后终于到达最后的记录点。之后只要跟随阿莉丝前进来到湖中心的大树就会迎来最终决战，途中出现的敌人都能一击必杀，可以借此机会再次提升自己的能力。

こだまの间

BOSS メデューサ



美杜莎除了攻击力较高之外并没有什么特别难以回避的招数，当其将周围物体吸引过去时迅速按下反方向就能避免伤害，惟一伤害较大的魔法阵只要保持移动状态就能轻松躲过。利用场地中红(蓝)两种带火(水)属性的物体向其投掷就能使两个蛇头陷入"眩晕状态"，之后靠近猛攻，将两个蛇头打死后就能够直接攻击本体，投掷物体时不需要调整视角，只要投掷的方位大致正确就能够成功命中，如无必要千万不要靠近BOSS，不然两个蛇头的配合攻击会造成不小的伤害。

收集要素 通关一次后进入标题画面下的"Challenge Arena"里的"ショップ"一项可以使用游戏中获得金钱购买游戏中的动画和音乐，甚至连所有的エンブレム都能购买，但是价格就相当不菲了。

文 玛娜&纱迦 美编 NINA

系列十周年的最好献礼

攻略透解 GUIDE THROUGH



在《荒野兵器5》推出之前，我们对它作的种种猜测绝不算少：前作系统上翻天覆地的变化让这款新作走向变得未知；主创人员的变动；HEX系统的继承；大地图探索的回归；以及十周年的纪念。一切的一切都看起来微妙而危险，似乎意味着这款新作将要在系列历史上占据敏感的地位，是在前作的改革之后就此沉沦，让"《荒野兵器》系列"成为一个回忆，还是因为本作得以重生，迎来一个全新的篇章，让我们欣喜的是，本作选择了后者。作为系列十周年纪念之作，本作可说是集系列之大成，丰富的隐藏要素、爽快的战斗、华丽的演出、性格分明的同伴、在荒野上探索的无尽乐趣……这是一个不会让人失望的游戏，至少，它不会让你失望。

荒野兵器5	SCEJ	A·RPG
PS2 WILD ARMS the Ⅴ th Vanguard		日版
2006年12月14日	1人	6800日元
无对应周边		

冒险手册 系统篇

操作说明

基本操作（城镇/大地图）	
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头
△键	打开菜单
□键	蹲下（城镇）/探索（大地图）
方向键+□键	滑铲（城镇）
×键	跳跃（城镇）/取消/退出
○键	调查/确定/对话
START	暂停（城镇）/查看世界地图（大地图）
SELECT	开启/关闭出入口指向光标（城镇）

基本操作（迷宫）	
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头
△键	打开菜单
□键	（持枪状态）射击/（非持枪状态）蹲下
方向键+□键	（非持枪状态）滑铲
×键	跳跃/取消/退出
○键	调查/确定
R1键	持枪/收枪
R2键	开启/关闭ENC
L1/L2	更换使用子弹
START	查看迷宫地图
SELECT	开启/关闭出入口指向光标



菜单

1.装备：更换角色装备的武器和防具，要注意的是每个人的固有武器是无法更换而只能改造的，可以更换的是子弹、服装以及徽章。

2.ミーディアム：召唤兽石板的装备与拆卸，可以更换角色装备的石板，还可以在カスタム中学习相应召唤兽技能。

3.フォーム：更换队列。

4.アイテム：使用道具。

5.システム：设定变更，在其中可以load游戏，开关字幕，调整战斗演出等等。

6.ゴーレム：巨像兵的状态。

7.ステータス：查看角色状态。

▶菜单中的「ゴーレム」在游戏中进行到后半部分才会出现。



DP与EP

DP：DP是本作的一个新增数值，其作用是增加攻击敌人后的硬直时间，也就是说DP越高，对手的下次行动时间就越长。

EP：EP也是本作的一个新增概念，和DP相对，EP越高，被对方攻击的硬直时间就越短，下次行动就越快。

地图探索

在地图上探索显然是本作一大魅力，行走在大地图的时候，按□键就可以以自己为圆心的周围进行探索，如果探索范围内有东西就会现身，这些探索出来的宝贝可不是什么随便就能找到的破烂货，而是十分珍贵的好东西。像是数量有限的魔法钥匙、可以改造武器的龙骨、换装用的特殊服装、和隐藏要素有关的关键道具、巨像兵部件应有尽有，而且很多物品在游戏进行过程中提前得到的话，将对之后的战斗产生很大的影响，这些宝箱大多都在悬崖附近，海滩旁边或者是一条死路的尽头。

召唤兽技能和GC

装备上召唤兽石板后就可以习得召唤兽技能，这些技能都是根据等级自行学会的，在ミーディアム的カスタム中可以对技能进行定制，这时就需要用到GC点了。所谓的GC点其实就是技能点，技能点的总数与角色当前等级相同，我们可以使用技能点提前学到还不够等级习得的技能，譬如说当前等级为7，若是想学8级才能习得的技能，就可以使用1点技能点提前学会，但是相对的，每使用1点技能点，最大HP就扣除50。

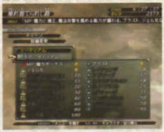
▶另外，在战斗中战斗不能也会使HP最大值下降。



©Sony Computer Entertainment Inc.

召唤兽石板(ミーディアム)

作为系列传统的召唤兽石板一共有6种：天、海、剑、运、山、月，分别对应6种截然不同的能力发展路线。每个角色只能装备一块，装备上召唤兽石板后，就能习得石板上的技能，



并且在一定的等级后召唤出传说中的召唤兽。虽然装备的石板可以随时更换拆卸，但是出于其对角色的单一化培养路线，合理配置战斗人选仍然十分重要。在这个游戏中不可能培育出所谓的"某魔法师身着白袍，右手持剑左手拿杖，冲去敌阵乒乒乓乓乱砍一通如若无人之境"的全能角色，石板的限制让你任何时候都会觉得战斗队伍中还缺了一个人。另外，除了这六种石板之外还有一种"ブランクミーディアム"，其作用是复制任意一种ミーディアム。

徽章(バッジ)

本作中的徽章一共有70个，其中S级1个，A级6个，B级24个，C级29个，D级10个，通过装备徽章可以改变角色的能力数值并附加许多被动技能。由于本作中主要武器不能变动，子弹决定DP、命中、装填数；服装决定防御、抵抗、回避、EP、反应，而其他的附加能力属性全部要依靠徽章决定，加上每个人最多可以同时装备5个徽章，所以徽章就成为了本作的关键所在。至于徽章的取得有很多方法，在城镇会有部分常见徽章出售，通过开宝箱和在敌人身上偷取可以得到比较稀少的徽章，更加稀少的还可以在黑市中用等级买到，



有很多时候，你会发现跑来跑去其实说到底都是为了一个强大的徽章。

在剧情进行到弃民街ミッシーズミア的时候，就可以进行徽章的合成了，当然，徽章的收集永远也跟不上合成的步伐。

全解谜道具入手

名称	方法	常用效果
标准弹	到废れ舍てられし路时剧情自动入手	击打机关，开启远距离宝箱
冰冻弹	排斥されし隔壁Floor03魔法宝箱中	使物体结冰
火焰弹	虚ろなる幻灯机Floor03宝箱中	使物体着火
侦察弹	治好弃民街ミッシーズミア少女的病后获得	侦察出隐藏的东西和机关
爆破弹	ホンホコ山Floor02宝箱中	爆破巨石，打开锁
导索弹	巡礼者たちのクレイドルFloor02宝箱中	通过导索在空中移动
解封弹	改造实验塔 sect，0Floor13宝箱中	解开迷宫中封印的魔兽

武器改造



本作的武器是不能更换的，所以在全世界各地都会有名为ドラゴンフォシル"的改造道具，用来给武器升级，你可以对武器进行自己偏爱的改造，而且就算改造错了也随时可以重新再来，十分方便。武器最高可以改造到60级，当然这在一周目是不可能完成的。

HEX

本作的战斗是在被称为HEX的格子中进行的，战斗场地由7个相连的HEX格组成，其中包括普通的无属性格和属性格，通过在HEX中移动与敌人战斗，除BOSS战外每次战斗开始角色的位置随机。值得注意的是在战斗中，所有魔法、技能、道具的针对对象都是HEX格而不是角色，即是说，倘若某一格被毒化，只要离开该格就没事了，而不是继续保持中毒状态。战斗中对某一格使用回复或辅助魔法，该格内的所有人也都有同样的效果，同理，若是对某一格进行攻击，站在该格中不管多少人，都会遭到攻击，可以说有利有弊，极具战略性。

偷盗

本作中的回复药和部分道具在商店中是买不到的，我们主要通过战斗、开宝箱、以及偷敌人身上的这些方法来取得。有了运のミーディアム后就可以在战斗中偷窃敌人身上的物品，成功会在界面上方的黑色区域显示偷到的物品，之后再查看敌人的状态就会发现他身上已经没有东西了，而不成功的话则会显示"Miss"，之后还可以继续偷窃。有的敌人身上同时能看到两个物品，这个意思不是指它带了两个，而是指我们有可能偷到两个中的任一个，使用アイテムスティール这个早期学会的技能很难得到比较珍贵的那个，LV90学会的レアスティール才是专门偷窃珍贵物品。

Chain

在战斗中产生连携就会出现Chain，作用是在战斗中提高攻击力，数值越高提升的幅度越大，不只是攻击会出现，角色行动结束时也会出现增加chain的情况，利用Chain可以打出较高的伤害值。

FP

FP即Force Level，在战斗中攻击敌人或被攻击FP值都会上升，蓝色的一格为25点，红色一格为100点，之后就可以用FP值来发动合体技等技能。

合体技

发动合体技有这样几个要求：1.故事的剧情进展到特定事件发生。2.当前FP值可以发动该合体技。3.两个人要站在同一个格内。4.两人的等级达到要求等级，满足上面四个条件在战斗中就会出现对话，之后即可使用合体技，合体技每个人都有5个。



逃跑/切换角色

在战斗中想逃跑只要站在HEX的边缘，将光标移到HEX之外的地方去即可，且除BOSS战和强制战斗成功率为100%，不过逃跑时会掉落ギャラ作为代价，装备特定徽章可以防止。切换角色和逃跑的前半部分差不多，选择逃跑外的另一选项即可更换角色。

属性

某些HEX还具有属性，站到此属性格中自身的属性就会变成该格的属性。譬如说一个无属性的角色走进水属性HEX，此时使用魔法就会成为水属性魔法，同时水属性耐性上升，火属性伤害变大。至于HEX的属性很好分辨，绿色为风、红色为火、黄色为地、蓝色为水，其中风与地、水与火相克，善于利用属性的相克对敌人造成大打击会使战斗变得轻松，但是要小心的是不要被敌人反攻了。

角色固有技能

每个角色在登场时就拥有自己的固有技能，并且各不相同，这些固有技能是不用装备什么东西的，在"技能"菜单中，第一项就是角色的固有技能。

角色	名称	效果
迪恩	クリティカル补正	会心一击时伤害2倍
瑞贝卡	连续攻击	射击后还有残弹的时候，一定几率再次发动射击
阿维莉尔	DP补正	攻击时，一定几率DP伤害量2倍
古雷格	ショット后ガード	射击后，一定几率自动防御
凯萝尔	任意攻击	可以攻击任意一格，伤害值变动幅度大
恰克	アタック补正	当前HP与最大HP差距越大，对敌人伤害越大

时间就是生命 嫌战斗节奏太慢的话可以在系统设定中将第十项アクセラレイター改成オノ，会省略所有战斗中的演出效果(包括打击动作在内)，战斗速度和节奏立刻会有大幅度提升。

冒险手册 流程篇

梦の遺址

X：14797　Y：15969

第一个迷宫就是基本教学，走到Floor08不小心捡到本瑞贝卡的笔记本，继续往前进到Floor07挖到"ゴーレムパーツ"，总之先带回カポブロンコの里给托尼爷爷看看。

入手道具	
04	ヒールベリー×2、ブレイク×2
07	ファイア(罐)、50ギャラ、ウォーター、1ギャラ、10ギャラ

カポブロンコの里

X：18800　Y：29900

剧情之后在一个对着小鸡说话的男子附近找到瑞贝卡，两人决定一起前往神々の寨。

Check Point

出村后在村口有两棵果树，本作不能购买回复道具。除了战斗之外，摘果子是获得回复道具的重要途径。经过一段时间后树上会长出新的果子。

入手道具	
01	ギャラコロガシ(和道具店大娘对话)、ヒールベリー×3(小河边的宝箱)、250ギャラ(纳屋后面)



Check Point

在游戏中期才能取得单轮车，之前探索地图宝箱比较麻烦。本攻略将在每次到达新大陆的时候，把一部分该时期较有用的地图宝箱坐标列出以供各位参考(不是全部列出)。

西南大陆

宝箱内容	X坐标	Y坐标
ブロンズサン	15099	48390
800ギャラ	18572	37685
テント×3	24712	43227
ラッキーカード×3	21217	23715
ギャラコロガシ×2	11164	29377
ネクタール×3	16270	31200

神々の寨

X：14425　Y：36600

进入大地图后一直往西方走，一路上按□键可以搜索到宝箱，到了神々の寨后得到地图，之后按START就可以查看迷宫地图。Floor04突然出现魔兽蚯蟆，会吸取HP，将其打死后把悬崖上的木头踢下去架桥，回到下面踩着木头过河，之后遇到的木头统统如此这般。进入Floor12后发生剧情，然后返程，Floor04再次遇到魔兽，战胜它后得到了"ツインフェンリル"，从现在开始，我们终于可以摆脱用铲子战斗的衰相了。



Check Point

地图上蓝色光标表示没有进入过的门，黄色光标是已经进入过的门，红色光标表示刚从这扇门中出来，按START扩大缩小地图，L1、R1切换地图区域，右摇杆为拖动地图，×键退出。

在Floor11有净化球，调查后选择"はい"可与ソル・ニゲル战斗，战斗胜利之后这片区域就可以按R2来切换是否遇敌(左下角ENC为OFF则不遇敌)，十分方便，今后绝大部分迷宫中都会有净化球。

入手道具	
04	250ギャラ、テント×2
07	ヒールベリー×3
10	ヒールベリー×5
11	ラッキーカード、净化球、ギャラコロガシ

カポブロンコの里

剧情完了走出村子就是OP，之后在大地图上按START就可观看世界地图，同时"装备"菜单开放。

废れ舍てられし路(北)

X：23600　Y：56400

进去之后可以在迷宫中使用解谜道具，目前只有标准弹，持枪后按□键就可以射击目标。Floor03又有两只蚯蟆魔兽等着我们，弱点是火属性，战胜后顺便踩一下机关再回去。Floor08需要击中光之玉打开铁门，之后再次绕到Floor03，剧情后得到天のミーディアム、海のミーディアム和ブランクミーディアム，其中最后一个可以copy任何ミーディアム，菜单"ミーディアム"也开放了。Floor09有save点，可以使用我们之前在Floor08得到的龙骨(ドラゴンフォシル)来改造武器。Floor12的魔兽物理攻击对其无效，加上火水风地都是它的弱点属性，正好拿来练手。打完这个魔兽之后就一路畅通无阻地穿过迷宫了。



Check Point

平时在迷宫里最好多举着枪，可以自动锁定一些平时发现不了的东西，像是可以回复MP而肉眼无法看见的魔力块等等。

入手道具	
01	24ギャラ(罐)
03	ファイターバッジ、ヒールベリー×3、リヴァイブフルーツ(罐)
06	ニュートリノメダル(罐)
07	ラッキーカード
08	ウィッチバッジ、ドラゴンフォシル
09	ギャラコロガシ
10	200ギャラ
12	ヒールベリー(罐)、シーフバッジ
14	デヴァステイト(罐)
17	净化球

Check Point

西北大陆

ブロンズムーン	30050	63432
ドラゴンフォシル	36130	72629
ギャラコロガシ×5	19939	58541
シルバーサン	29779	50751
プリーストバッジ	27493	72417
スカイツイスター	34424	66330
2000ギャラ	34598	58516
ホジティヴリアクト	33627	53833

矿山町ミラパルス

X：26001　Y：60794

进去就有剧情，之后出去大地图往东走，看到高架桥之后转向北方，在车站的附近探索就能在地上发现"见习いライセンス"。回到矿山町，再次发生剧情后前往光遮る通地の底。

入手道具	
01	600ギャラ、早击ちガンマン
02	レベルアップル(酒吧2楼)



光遮る通地の底

X：31625　Y：74530

对照地图找到这里，Floor03要利用扳闸改变轨道，然后用车撞开门，之后的几个场景也需要如此。Floor06是魔兽斯布里刚，使用风属性魔法攻击它吧。 走到底发生剧情，先是魔兽战，之后教授亲自上阵，看看等级就知道必败无疑，二周目倒是可以打赢他，不过赢了也没什么变化。刚打完就突然一阵地动山摇，按原路返回矿山町。

Check Point

从这里开始出现的带着锁的绿色宝箱，要很久之后拿到爆破弹后才能回来开启，在本文中我们用"锁"来代替。

入手道具	
01	ギャラコロガシ
02	ドッグチェーン、(锁)
03	1000ギャラ、ライトコート、ファイア(罐)
05	ヒールベリー(罐)、ラッキーカード
08	フェアリーフェザー、1000ギャラ
09	81ギャラ(罐)、リヴァイブフルーツ×2(桶)
13	(锁)
14	ヴォルテック(桶)、净化球
16	ハードデニム、プリズムスタッフ

矿山町ミラパルス

剧情之后得到"FXチケット"，现在就可以乘坐火车了。来到车站后发生剧情，古雷格暂时加入，"剑のミーディアム"入手。

OP抢先看

这个系列之前作品都是要打完序章部分读盘才会出现OP的，但本作其实在游戏的开始画面停留一段时间，等到第二次进入LOGO画面后就可以直接看到OP，某次刚把盘放进去就临时有事离开，回来正巧看到一个螺丝钉由天上掉落……

Check Point		
西北大陆(古雷格加入后)		
チェーンベスト	21844	65328
ギャザー	14733	62141
ナイトバッジ	18161	67012
ドラゴンフォシル	23648	83383
ヘビーガード	27889	82709
ウイングローブ	32600	84693
シルバーサン	47356	84865
ハイドロブレッシャー	51032	79817
ブロンズサン	43706	73336
ライトベスト	37894	76372



往きて行き交いし路(南)

X：20600 Y：74251

到达这里比较麻烦，要先顺着河边南下，绕过去之后再北上才能进入。

Floor07的光之玉藏在箱子里，把箱子打碎才能看到，Floor08照例出现了魔兽，不过有了古雷格这个肉盾+肌肉汉基本全无难度。Floor09的三个光之玉有时限，要在一定时间之内打亮，Floor11的门是不会完全升起的，而且落下很快，在门前站好，射中光之玉，立刻收枪一个滑铲从下面钻到门里去。Floor12的光之玉在门的上面，要仰视才能看到，进去之后里面是两个等候我们已久的魔兽，两条龙一个物理攻击无效，一个魔法攻击无效，最好先打死HP比较少的那个。打完魔兽之后就快到出口了，Floor14不用管它，现在我们还进不去。



入手道具	
04	クレッシェンドステップ(宝箱怪)、3000ギャラ、ヒールベリー(桶)
05	ラッキーカード
06	ドラゴンフォシル
08	スピリットセイバー(宝箱怪)、ファイア(桶)、51ギャラ(桶)
11	ブロンズムーン、ブラックシャツ(宝箱怪)
12	ギャラコロガシ、44ギャラ(桶)、ヴォルテック(桶)
13	净化球

酒造乡ゴウノン

X：22479 Y：81129

到了之后古雷格离队，先去酿造所，然后和所有人说了一圈话后到墓地去见到个长着浓密胡子的扫墓大叔，再回到酿造所，终于遇到了町长，町长拜托我们把御神酒送去附近供奉。

Check Point

本作不愧是十周年纪念作品，从这里开始我们就能遇到很多系列以前作品中的主要角色，还能从他们那里接到支线任务并得到不错的回报。

入手道具	
01	ニュートリノメダル(墓地那条路旁边的树丛里)、反应アップル(尤莉旁边的苹果堆里)、ノーザンブレード
02	命中アップル(门旁的苹果堆)、攻击アップル(门旁苹果堆里)、ウサギバッジ(酒库左边最里面)

排斥されし隔壁

X：34350 Y：88675

使用町长给的钥匙打开Floor01的门，把酒供奉上去门就关死了。Floor03的魔法宝箱中有第二个解谜道具冰冻弹，拿到之后门又关了，把桥冻上走到另一边用冰冻弹灭掉火焰才能打开门，Floor04也是需要我们冻上桥才能过去，这里有个save点。刚进Floor06就遇到卡萝尔。

接下来的魔兽战只有迪恩和卡萝尔两个人，而魔兽又会使用毒攻击，好在卡萝尔有偷盗的技能可以从敌人身上偷到解毒药，针对弱点攻击3回合左右就能收工，其他两位女性也随之赶上来会合。继续一同寻找出去的出口，Floor13和16喷水池上的宝箱要先冻住水再踏着冰上去取，Floor17可以save，往前走到Floor02发生剧情后有两个敌人出现，一个火属性一个水属性，还会使用HEX进出禁止的技能，不过没关系，一旦水火属性格被禁止我们还能转换HEX格的属性，针对弱点攻击很容易解决，快到出口的时候卡萝尔离队，我们也回到酒造乡ゴウノン。



Check Point

卡萝尔离开后可以先从Floor18绕到Floor15踩机关打通两边的路，然后在Floor01则需要用新得到的冰冻弹灭掉下面的火焰，使原来无法通行的高台升起台阶，为以后的探索提供方便。

入手道具	
03	デュブリケイター×3、フリーズバレット
05	アンチドーテ×5
07	ドラゴンフォシル
08	リフリジレイター
10	ラッキーカード
11	アンチドーテ(桶)
13	ムーンストーン
14	スパイラルエッジ
15	3000ギャラ、净化球
16	ポーションベリー×3
17	83ギャラ(桶)、ニュートリノメダル(桶)

酒造乡ゴウノン

回去之后去墓地发生剧情，古雷格回归。走前和町长对话，可以拿到ブランクミーディアム、リヴァイブフルーツ×5。

Check Point		
东北大陆		
ブロンズムーン	61903	86353
5000ギャラ	67723	83076
リジェネレイション	70022	90804
ドラゴンフォシル	78381	83186
ドラゴンフォシル	73424	77096
シャットアウト	69942	62992
バーサーカーバッジ	76214	68342
プロテクトローブ	75788	62690
ブロンズサン	71794	75671
ストーンバレット	68126	71906
ドラゴンフォシル	79719	63618
バッドオーメン	78712	70496
プロテクト	84502	70509
シルバームーン	82855	72609

魔天楼ライラベル

X：75400 Y：80225

到火车站就发生剧情，进入魔天楼之后前往猎人协会登记，接下消灭魔兽的考试任务。

Check Point

猎人协会有一只鸟，声称全世界有30枚小银币，是它们族英雄的魂之碎片，之后找到小银币就来给它会得到奖励道具。

入手道具	
01	ハイ・ヴォルテック×3、ニュートリノメダル(中央的花坛)、3000ギャラ、コメットマーク
02	ラッキーカード、デュブリケイター×4、クイック、ポーションベリー×3
03	攻击アップル、ギャラコロガシ

弃民街ミッシーズミア

X：74500 Y：63575

跳起来按□键踩下Floor02的机关，在Floor05要放下桥板才能前进，以后只要遇到桥板就放即可。一直走到Floor10有4坛火的地方，魔兽终于出现了，一共有4个，弱点是火，实力很弱。打完魔兽沿路回去，Floor04发生剧情，再次回到Floor10，这才遇到了真正要消灭的魔兽巴拉姆，要注意的是巴拉姆有物理反射的特性，用水属性魔法就可以轻松战胜之。



入手道具	
01	ドラゴンフォシル(宝箱怪)
05	アンチドーテ(桶)、4500ギャラ
06	ネクタール×3
07	ブレイブガード(宝箱怪)
08	デュブリケイター×2、ニュートリノメダル(罐)、47ギャラ(罐)
10	サンドグラス、净化球

魔天楼ライラベル

回去汇报，剧情后前往Floor01的电视局。

情报统制发信局FBC

电视局就在魔天楼Floor01，进入之后魔兽就出来袭击我们，这个魔兽的HP很厚，在它身上还能偷到卡萝尔的衣服。Floor02有个save点以及三扇门，要将三扇门都通过才能继续前进。三扇门各是一个小游戏，选择顺序不限。

红色的门里面是推理游戏，要通过看板上的提示选择出正确的门，选错就会进入强制战斗且不可逃跑，Floor03选择从起始位置开始数的第三排右边第一扇门，Floor04则是最后一排右边第一扇，两个都选择正确后回到大厅。



垃圾收集者

在本作中，迷宫中的瓶瓶罐罐里也有很多好东西，记得用枪打一下看看，而在瓶瓶罐罐里得到的道具在攻略中会特地标出。

中间蓝色的门是迷你迷宫游戏，只要在一分钟时限内找到出口就可以，是三个中最简单的，时间上也比较宽裕，只是要小心假宝箱以免多走冤枉路。

黄色门内要我们在时限内寻找出与众不同的门，一共选择四次，Floor07注意观察门前地上的花瓶大小；Floor08关键是门的颜色；Floor09注意门上的挂画；Floor10需要用枪打碎门前的花瓶，会出现5块钱的门为正解。

三扇门都通过后左边的道路就打开了，进去就是和两个魔兽的战斗，这个魔兽没有明显的弱点属性，且风水地伤害均减半，好在HP不多，用物理攻击先打倒一个就好办了。剧情后和奈特班单挑，必败。

出了电视局后发生剧情，前往弃民街ミッシーズミア，之后卡萝尔重新加入。



Check Point

现在开始弃民街就可以合成徽章了，具体利用方法请参见研究部分。

入手道具	
06	レベルアップブル(罐)

虚ろなる幻灯机

X：68200 Y：69575

Floor01要求输入英雄的名字才能开门，试着输入迪恩的名字"ディーン"，门居然打开了，Floor03得到第三个解谜道具火焰弹，回到Floor02点火，Floor07遇到第一次魔兽战，其中有的会使用异常状态"病气"攻击，仍旧可以从它自己身上偷到药。

Floor09的谜题有点难度，根据提示，把两面相邻的有光射过的墙壁中间的火焰点燃，如果三面有光射过的墙壁相连，则把中间的两盏火焰点燃，一共点燃4 个火焰之后出现提示，回到Floor08有了新的道路。Floor11要用火焰弹把石板上的冰融化移动到对面踩机



关，Floor12看起来过不去，其实只要把石壁上的灯点燃就会出现石板桥。Floor15的门前融化掉冰就能进去，里面有个谜题，只要让光之玉变成一蓝一白三红的状态就行了(白色用标准弹、红色火焰弹、蓝色冰冻弹)，之后此类的文字谜题还很多，碍于篇幅就不一一解释其意思了，接下来电梯启动来到了上层。Floor16层是例行的第二次魔兽战，Floor16～18是无限迷宫，火焰所指的方向才是正确的门，要注意Floor18火焰所指的是一个斜方向上的暗门，调查才能进入。到了最后的神殿后剧情后回弃民街，然后得到很多好东西，还有解谜道具侦察弹。

Check Point

注意输入"ディーン"时，デ上面有两点，ィ是第三列比较小的那个。

入手道具	
03	ファイアバレット(火焰弹)、5000ギャラ
04	273ギャラ(罐)
05	シューティングスター
06	ハシバミの枝
08	デュプリケイター×2
11	ギャラコロガシ
13	トレジャーコール、净化球
弃民街ミッシーズミア	デュプリケイター×1、ラッキーカード×2、ギャラコロガシ×2、レベルアップブル、カートリッジ：ディテクター

Check Point

东南大陆

ギャラコロガシ×3	89844	41907
デュプリケイター×5	73269	40986
プリズムスタッフ	93521	27681
ニンジャバッジ	91601	37771
5000ギャラ	88561	18082
バーサーカーバッジ	80854	17136
2000ギャラ	84360	37252
ドラゴンフォシル	77280	42496
デュプリケイター×5	87749	32703
ドラゴンフォシル	81737	22247
ディスペル	75898	10087
テント×5	68367	7821
ガンスターサイン	69438	10543
アイテムチェッカー	70975	31892
アイソレイト	57737	41282
ランドスティール	70803	38420
アゴニーアフェクト	76793	26075

系ぎ纺がれし路

X：83022 Y：60246

Floor02就需要用到我们新拿到的侦察弹来让隐藏的桥出现，爬上Floor03的管子到达Floor04，这里有四盏灯，在墙壁上还有一幅星座图，对照星座图来点亮如图示的灯即可开门。到了Floor07后有魔兽，一个火弱一个水弱，攻击和魔力都比较高，先



打死HP比较少的那个再说，千万别让它们站在和自己所站属性相反的格子里，不然非死即伤，打死之后使用侦察弹就发现地上有一个机关。Floor10有4盏灯和三个箱子，把箱子推到灯的中间然后用火焰弹打箱子即可同时点燃4盏灯。

Floor11又有一个星座图，记下图案之后回到Floor09，这里有一个机关需要爬上钢管才能找到。前进到Floor13终于发现另一个点灯谜题，回想Floor11的星座图点燃相应的灯即可，Floor14最后一个机关隐藏在天花板上，继续爬钢管……Floor15就是第二场魔兽战。



入手道具	
01	リフリジレイター
03	ファイア(罐)、ブレイク(罐)
04	ギャラコロガシ、(锁)
06	(锁)
08	シルバーサン、ナイトメア
09	ニュートリノメダル(罐)、ジオの护り、ライアンズシールド(宝箱怪)
11	ウィッチメディシン(罐)
12	ラッキーカード、ドッグチェーン、(锁)
13	ポーションベリー(罐)
15	ハシバミの枝(宝箱怪)、净化球
17	314ギャラ(罐)

阳惠の村ハニースデイ

X：79903 Y：37479

进去之后到Floor02发生剧情，之后前往毁された祭坛。注意这个地方需要从村西的小路绕很大一圈才能到达。

入手道具	
02	デュプリケイター×2(店后面)、ドラゴンフォシル(店后面)、シルバームーン、ニュートリノメダル(2F)、回避アップブル(树丛中)

毁された祭坛

X：92825 Y：34200



Floor01用火焰弹把巡视的高布族点燃，它会跑来跑去点燃旁边的灯，之后Floor04也要用到这个办法，Floor05开始有高布族的人伪装成雕像，一旦靠近被他发现就强制回到该层入口处，在它还没发现的时候抢先用火焰弹击中它。Floor06有个敌人守护在机关前面，只要爆破箱子它就直接升天了，Floor07出现了一本十分神奇的书，四代女主角封面的杂志……Floor08需要先把木箱冻起来再给敌人点火。千辛万苦走到Floor02的上层，终于遇到了高布族三兄弟高利、布利和利恩，打败它们后它们就逃跑了，而我们继续前进，先在上面打开机关，然后跳下来就可以从刚开的门进去了。Floor11的谜题要先爬梯子到Floor12上去把两个箱子推下来才能解开，走到Floor15的时候阿维莉尔突然说自己不舒服，就和上次在虚ろなる幻灯机中一样，看起来这个地方似乎也有点什么问题。Floor19就是BOSS战，这个魔兽相当讨厌，所有属性魔法吸收，而且进入属性格后HP全回复，把它堵在普通的格子中一直用拳脚围殴至死，中途他除了无奈地向我们喷喷毒汁也无计可施。走到迷宫尽头有剧情，然后就可以回阳惠之村。



入手道具	
02	净化球(本层最上方)
03	デュプリケイター×2、アンチドーテ(罐)
04	ギャラコロガシ、ニュートリノメダル(罐)
06	リヴァイブフルーツ(桶)
07	ドラゴンフォシル
10	ラッキーカード
11	429ギャラ(罐)、ポーションベリー(桶)
12	7500ギャラ
13	ウィッチメディシン×5
16	ステイクドライバー、ムーンストーン
17	エンブレムベスト

共享精神

要注意的是，本作中用来改造武器的龙骨是可以大家一起使用的，也就是说如果有6个龙骨，就可以6个人都将武器改造到6级，而不是6个人每个人改造到1级哦。

阳惠の村ハニースデイ

一堆剧情后向车站进发，到了车站就是和4个贝尔尼族的战斗，胜利之后是恰克和法利杜恩单挑，必败。

Check Point

现在就可以使用从村民那里得到的单轮车了，在大地图上打开道具菜单使用コールホイッスル即可呼出单轮车，坐上去之后速度快又不遇敌，还可以进行探索，和之前相比简直是天国。



ポンポコ山

X：66626　Y：37802

使用刚得到的钥匙进入ポンポコ山，Floor02有一堆铁轨，暂时不要管直接往里走，Floor06要小心不要踩到黄色的机关上，不然门会关上，到了Floor08后发现很多村民被关在监狱里面。一直到达Floor13发现一辆矿车和一个电梯，把车弄到电梯里一起到Floor14，先把车推出去，它会自己停在圆形升降台上，转动中间的装置将升降台升起，爬上梯子击打扳闸改变轨道让矿车停在另一边的升降台上，放下升降台将车推到另一个电梯里，这样就可以把它带到Floor02，Floor02也是将车弄到升降台上然后改变轨道让它撞破门，门破了之后就是魔兽战，这附近还有个宝箱放在不显眼的地方，里面装的是第5个解谜道具爆破弹，可以用来爆破挡路的巨石、打开锁住的宝箱。Floor16又是和06一样的踩机关，而且比之前还麻烦……在Floor17实验一下新得到的爆破弹的威力，果然将巨石全部轰成了渣，来到Floor08上层，踩下机关监狱的铁门就开了，剧情之后就是两场连战。先是群战，随后迪恩和索特班进行单挑，这次他比之前弱了很多，战胜他后回到阳惠之村发生剧情，下一个目的地又有了。



入手道具	
02	127ギャラ(桶)、パワーポイント(爆破弹)
03	(锁)、ラッキーカード(锁，可以爆破旁边的箱子打开)、净化球
05	(锁)
06	アイテムチェッカー、(锁)
09	デュプリケイター×2
10	ドラゴンフォシル
13	274ギャラ(袋)、ポーションベリー(袋)、ミラクルベリー×5
14	(锁)、ニュートリノメダル(桶)、リヴァイブフルーツ、キングクラウン
16	フレイの护り
18	エボニーシャドウ

Check Point

西南大陆(到达アルセドニア后)

ギャラコロガシ×5	43982	39527
ハイパー	41276	34424
10000ギャラ	32624	34049
ローレルクラウン	30412	15263
早击ちガンマン	36114	27588
デュプリケータ×5	37509	21460
ゴールドサン	34934	23694

深窗のトゥエールピット

X：30246　Y：39005

在镇中的大宅子前遇到了露茜璐发生剧情，之后去大地图南边沙漠绿洲中间的小岛(X：31302　Y：17811)中探索找到青色的花。回去找露茜璐，剧情后众人会出现在闭ざし隔たれし路。

入手道具	
01	ローレルクラウン、デュプリケイター×4
02	11000ギャラ、7500ギャラ

RYGS邸・闭ざし隔たれし路

Floor02要先用爆破弹击落吊灯引开守卫注意，然后从楼梯上直接跳到Floor03门前才可不被发现，Floor04看似死路，其实有一块和其他地方不同的地板，跳起来踩一下就可以掉下去。在Floor05遇到佩尔赛芙妮，瑞贝卡与其打了一架，必败，剧情过后再回到Floor05就没人了，不过有两个宝箱可以开。Floor07要先把石块搬开，让吹风机吹动风向标，Floor08则要用爆破弹将对面的石块往后打退一格压到机关上，Floor09、10仍是用吹风机吹动风向标即可开门。Floor11遇到了魔兽，会将我方变成猫，变成猫之后除了查看状态、逃跑和设定之外什么都不能做，不过离开该HEX就可以复原。走出迷宫后回到深窗のトゥエールピット发生剧情，通过车站到キャヴァムバレー再次剧情，之后就可以前往拓き踏み入みし路。



Check Point

同伴变成猫的样子相当可爱，不但每个人都不一样，而且叫声也不一样……

入手道具	
06	ニュートリノメダル(罐)
07	サカナバッジ
10	デヴァステイト(罐)、ウォーター(罐)
11	ラッキーカード、レザージャケット、ドラゴンフォシル

拓き踏み入みし路

X：36125　Y：56425

在Floor02使用侦察弹使隐藏的台子显现出来，Floor05同样要靠侦察弹展现神威，一路顺利前进到Floor09就是第一场战斗，对手有三个，弱点属性各不相同，只要会抢格子就可以简单取胜。Floor11需要几乎同时点燃四个火焰，让火焰弹贯穿前后的灯就可以打开这里的门。Floor08又是使用侦察弹找隐藏的通路，Floor17遇到第二个魔兽プリズナム，虽然プリズナム的弱点是风属性，但是它可以反射魔法，所以还是物理攻击就好，之后就可以通过这里。

入手道具	
01	ギャラコロガシ
06	スピードクイーン、ラディカルデニム(宝箱怪)
08	ニュートリノメダル(袋)、ドラゴンフォシル
09	シャイニングドレス(宝箱怪)、ラッキーカード、ポーションベリー(罐)
10	12000ギャラ(锁)
12	ハイ・ヴォルテック(桶)
13	城塞の守り、ハードジャンパー(宝箱怪)、净化球
14	ファイア(桶)
16	ハートリーフ

ハウムード第三居住区

进去就是剧情，之后和三个贝尔尼士兵战斗，追上古雷格后，古雷格与卡尔提克亚单挑，仍然必败。回到火车站发生剧情，之后和巨像兵战斗。战斗结束前往魔天楼，然后直奔弃民街之前讨伐魔兽的火之祭坛就看到卡尔提克亚，下面又是漫长的剧情，中途还要和巨像兵打一场必败的战斗。

入手道具	
01	スピードスケート、ラッキーカード、ニュートリノメダル
02	デュプリケイター、マジックポット(海边)、反座アップル(栈桥)、9000ギャラ、ギャラコロガシ(滑铲虾看板)

ピルグリム・プログレス号

之前可以在这里四处转转，书柜里可以看到不少关于剧情的资料，找到舰长对话后前去医务室，自动被传送到记忆の遗迹。

记忆的遗迹

这个迷宫主要是通过水晶进行传送，Floor02要使用侦察弹来找到隐藏的道路，Floor03尽头是三个水晶，每个水晶都是阿维莉尔和一个同伴的回忆，全部走完之后就出现通往下一层的出口。Floor07会有阿维莉尔的雕像驻守在路上，被她近距离看到就会引发强制战斗然后自行退到该层入口处，但是只要保持安全距离或者从背面绕过去就没有问题了，有一个简单讨巧的办法就是跟着路上的钱前进。

Floor08又是三个回忆水晶，Floor12的路比较乱，而且四处都是雕像，跟着钱走啊走的就有剧情，遇到冰之女王真正的意识后开战，一周目仍然必败，随后阿维莉尔被抓走。Floor13的雕像看似躲不过去，其实直接从路上跳下即可，Floor14在快到出口处有会移动的雕像出现，赶到Floor15时发现两个阿维莉尔，左边那个才是真的，选择正确则进入和冰之女王的BOSS战。胜利之后回到ピルグリム・プログレス号，得到"巨人のオカリナ"，前往格纳库，之后就可以使用巨像兵了。



Check Point

使用巨像兵战斗完全自动进行，而且战斗胜利后没有经验值只有ギャラ，巨像兵可以将大地图上的巨石打碎，还可以在浅滩中前进，利用它可以到达之前无法前往的场所。

入手道具	
12	フルリヴァイブ(罐)

珍惜一分一厘　在迷宫行走的时候时常会发现地面有闪光的白色东西，这些东西在4代中可以回复超时间的沙漏，但是在本作中由于取消了超时间，所以只剩下了这个遗留产物，它到底是什么呢，它就是1ギャラ，当然，大多数情况下它也可以当成路标来使用。

ピルグリム・プログレス号

回到ピルグリム・プログレス号得到"テレポートオーブ"，之后就可以瞬间移动了。自动回到カボブロンコの里，托尼爷爷可以给巨像兵更换部件提高战斗力，不过其实也没什么大用，接下来就要向四个改造实验塔挑战了，这四个塔没有固定攻略顺序，可以根据自己喜好随意选择。

巡礼者たちのクレイドル



Floor02的宝箱中拿到第六个解谜道具导索弹，之后就可以在特定的地方使用导索在空中移动。本层的谜题我们要先使用爆破弹将对面的石块打退一格，然后用冰冻弹将其冻住，才能使用导索弹把自己拉过去。Floor04调查电脑终端后卡萝尔留下操作，我们则继续前进，之后每一个机关都要留下一个同伴踩在上面，Floor05留下古雷格，Floor08留下格克，Floor09留下阿维莉尔，走到最后踩下机关召集回同伴就是魔兽战，敌人是三只巨型猫，会使用将人变成猫的异常状态。Floor12在机关上使用导索弹即可在空中移动，到达对面后按X 键落下。Floor17又是电脑终端，Floor18留下格克，Floor19留下古雷格，Floor20留下阿维莉尔，回到Floor16带上格克，到Floor19让瑞贝卡和古雷格交换，之后前往Floor20叫回阿维莉尔，Floor22留下格克，Floor23让阿维莉尔踩机关，最后踩下Floor25的机关召回同伴，Floor28剧情。

入手道具	
02	アンカーフック(导索弹)

改造实验塔 sect:M

X：48575　Y：8925(破坏梦の遗址东边的巨石)

通过Floor02来到Floor01上层，利用火焰的熄灭和燃起控制活动石板前进，Floor04要让四个火焰同时燃起，还是运用站位四个一起贯穿，Floor09的四团火焰全部点燃之后石板就上升，所以站到石板上才点燃最后的火焰。Floor10有save点，这里要通过转轮点燃墙壁上的四团火焰才能开门，Floor11遭遇魔兽战，对手是两个人形少女，弱点为水，在她们身上还能偷到攻击力上升的苹果。Floor12将光之玉排列成中间红色，上下左右蓝色，周围白色就可解开谜题，Floor13是非常折腾人的钢管几段跳，判定有点古怪，多转几次视角比较好跳，Floor14又是大转轮，Floor17遭遇魔兽，打完之后存盘前往Floor18就要和四天王之一佩尔赛芙妮战斗，佩尔赛芙妮不算强，只是经常会使用魔法反射或物理反射比较麻烦，真正困难的是之后的连战，一定要注意回复，利用弱点属性进行攻击。胜利之后在台座上拿到"ギガ・クラッシュ"，之后就可以通过水晶传送出去了。





瑞贝卡・斯特莱桑德

Check Point

提醒一下，这里的净化点有三个巨・大・无・比的ソル・ニゲル，身上有经验值2倍的徽章可偷，十分耐打，还好攻击频率不高。

入手道具	
04	ラッキーカード
08	デヴァインクラッシュ
11	ドラゴンフォシル
13	15000ギャラ、ミラクルストライカー
14	净化球
16	やぎのぬいぐるみ、 ファントムビジョン

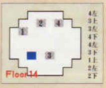
改造实验塔 sect:S

X：65139　Y：92232(破坏フロヴエクタス北边的巨石，乘坐巨像兵渡过浅滩)

Floor01上部要用冰冻弹将道路冻住才可前进，Floor04把中间的箱子推到机关上就能打开右边的门，Floor07的魔兽战是两只大章鱼，章鱼的活性属性是水，所以用火把它们烤一烤就好了。前往Floor08，这里的推箱子游戏要把箱子推到和头顶图案一样的位置，多转动转动镜头，推完回到Floor07，通往Floor10的门就打开了。Floor10又是一个光之玉的谜题，答案如图示，最左边和最右边分别是白色和红色，中间全部为蓝色。由Floor07返回Floor04发现水已经都结成冰了，接下来我们所要做的就是利用两个箱子作桥，然后把原先用来压机关的箱子推到另一个机关上去。Floor05则需要把箱子排列成与3面图案都对应的形状，多利用下层的箱子作媒介移动上层的箱子是关键。Floor12和Floor14的推箱子详细方法见图示，Floor13要先爬到上层，从上层推箱子下去压住机关开门，Floor15又是魔兽战，这个魔兽有一招是将所有人的HP变为1，十分阴险。打完魔兽下一个房间就是这个迷宫的最后考验——教授，教授相对来说是比较容易战胜的，虽然攻击力不俗，但是除了水之外都是他的弱点属性，轮番轰炸很容易解决，然后就是教授vs卡萝尔，采取同样打法即可，注意回复HP。







入手道具	
03	ミューズの护り
08	フルリヴァイブ×2
05	ドラゴンフォシル
11	サンドグラス
12	デュプリケイター×2、净化球
13	がまぐち
15	ブラストブレイカー

改造实验塔 sect:F

X：9300　Y：55475(破坏往きて行き交いし路(南)西方的岩石)

由Floo03爬上钢管来到Floor01的上层，先用标准弹射击中间的光之玉，随后将周围四个打成红色，下面的门随之打开，一路向前，Floor05有两只魔兽战，来到Floor08，使用侦察弹发现有两个墙壁消失了，然后把西侧的吹风机吹往南，东侧的吹风机吹往东，然后顺着柱子下到Floor09，再次使用侦察弹后发现了两个隐藏的光之玉，对西南方和东方的光之玉使用火焰弹，对剩下的使用冰冻弹即可打开门。这个迷宫最让人痛恨的就是钢管了，爬完Floor10让人痛苦的钢管之后来到Floor11，这里的吹风机吹到哪里，哪里就会出现道路，Floor13需要用吹风机把火焰吹成顺时针方向，Floor14是魔兽战，Floor15仍然是吹风机谜题，要将风按照吹向西、北、西、南的顺序转动吹风机，转的位置如果正确会有震动提示，之后门也开了。但是在踏进Floor17的门之前，请先给没有"即死无效"特技的人装备上防即死的徽章，尤其是古雷格，如果不这样之后你会欲哭无泪。卡尔克提亚有一招伤害比较大的攻击，而且还附带即死效果，也许群殴的时候最多只是比较麻烦，在单挑的时候则就变成了噩梦，即使给古雷格装备了防止即死，也要小心他的其他攻击，威力都不算小，总之，这将是一场持久战，而且估计也是四个实验塔中最艰难的一次战斗了。



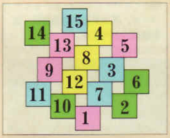
入手道具	
03	ウィングの护り、 デュプリケイター×2
06	グロウエッグ、 ドラゴンフォシル
08	失われた圣杯
11	ポイントスタビライザー、 ラッキーカード
12	ギャラコロガシ
13	ゴールドムーン、净化球
14	15000ギャラ
15	ライフチャージャー

气势凌人　在战斗中有的角色身上会冒出一股青色的气来，这表示该角色现在的状态处于"绝好调"中，攻击、防御、回避等各方面能力都有加成。

改造实验塔 sect:G

X：94400 Y：48525(破坏系き纺がれし路(南)东边的巨石)

往前一直走到Floor03，这里的彩色石块必须按照红、绿、蓝、黄的顺序踩下去让它们全部掉落，才能顺利进入Floor05，否则就会不断回到这个场景。Floor05的两个机关要来回不停快速猛踩多次才能让上方不停上升的升降台降到底。Floor06还是按照原先的顺序踩石块，Floor07遭遇第一次魔兽战，Floor08的彩色石块要全部踩完有点难度，可参照下面给出的图片。Floor09需要站在石板上躲开障碍物前进，中间会被卡住，跳起来猛踩一脚就能脱困，Floor11有两根巨大的红色柱子，使用爆破弹迅速把两根都击毁即可，有时限。Floor14的五个光之玉提





示在Floor13，答案是右下使用冰冻弹打一枪、左下使用爆破弹打3枪、右上使用爆破弹打2枪、左上使用火焰弹打2枪、最上方则使用标准弹打7发。之后就没有什么难题了，Floor18魔兽战，Floor19就是最后的法利杜恩在等着我们，法利杜恩也会即死攻击，HP很多，攻击力相对倒显得一般，打败他之后格克与法利杜恩单挑，法利杜恩的HP剩下1/2时攻击力会提高，仍然是一场相当折腾人的战斗，不过比起之前卡尔克提亚来说轻松多了。

入手道具	
03	デュプリケイター×2
04	ブラストビルダー
12	ドラゴンフォシル
17	ジオの护り、净化球
18	ゴールドサン

改造实验塔 sect:O

X：54650 Y：54200(越过弃民街ミッシーズミア西边的浅滩)

进去之后警报就响起来，继而进入强制战斗，敌人一共有三组，打完之后我们就要分组，选择的三人自然是接下来迷宫的主力，而剩下的三人也要面对另一场魔兽战。值得一提的是这个魔兽在被我们打的快死的时候还会召唤一个和自己外形一样的魔兽，不过能力天差地远，不要被它虚张声势唬住了。这里是倒数第二个迷宫，谜题难度还是比较高的，Floor02要使用侦察弹，Floor04先用火焰弹击打光之玉，之后进入Floor05，在石板移动的间隙将三个灯用火焰全部点燃即可，回到Floor04使用冰冻弹将光之玉打成蓝色后就可以进入Floor06，这里需要我们快速使用冰冻弹使四团火焰熄灭，再次回到Floor04用标准弹击打光之玉，通往后面道路的水晶出现。

Floor09使用爆破弹按照从西到东的顺序对光之玉轰炸2轮，最后打一轮



标准弹就能打开机关，一共7下。Floor10用爆破弹轰炸周围的4个光之玉即可，Floor13左上使用标准弹、右上使用爆破弹、左下使用冰冻弹、右下使用火焰弹，打完之后出现一个宝箱，里面装着解封弹，之后就可以利用解开被封印的水晶，拿到之后立刻使用解封弹射中间的光之玉进入强制战斗。Floor15是魔兽战，这个魔兽可以攻击呈直线分布的数格，还喜欢没事老乱变化属性格的属性，走到Floor17后终于遇到了沃尔森，战胜他之后发现原来只不过是克隆体，回到魔天楼后强制战斗，对手是两个巨像兵。漫长的剧情之后，我们终于进入了最后的迷宫。

Check Point

战胜沃尔森后，在进入传送点之前请务必留下一个存档并保证它不被覆盖，因为之后的剧情是连贯的，到了最终迷宫之后你将无法重新回到珐尔盖亚。

入手道具	
03	ドラゴンフォシル、20000ギャラ
08	ホーリーベリー、 デュプリケイター×2
11	フルリヴァイブ×5
13	ブランクミーディアム
14	アンブロシア
15	エクソダスオーブ

カポブロンコの里

四个实验塔全部走过之后，剧情自动回到カポブロンコの里，这里有不少任务可以接，全部搞定之后就可以了无牵挂的前去最后的目的地了。

ロクス・ソルス舰桥<黑之箱>

X：29025 Y：41475

Floor01有自动贩卖箱可以补充一些道具，还有个save点，Floor03先用冰冻弹冻住三个木头箱子，再使用爆破弹打碎一个，就有空间可以把这三个箱子移动到机关上了，Floor05地上有个钥匙，是打开通往最终BOSS之门的重要道具，被封死的门使用爆破弹炸开即可，要注意这样的通道中有时会出现肉眼看不清楚的飞行的敌人，碰到强制遇敌，要用侦察弹使其现形之后再击毁。Floor06只要先把箱子推到机关上，然后站在门边发射子弹把箱子炸掉即可快速通过。Floor12魔兽战，这个敌人有一个攻击是降低我方的Force槽，不过总体实力一般，这一层还有一个大钟和





一些奇怪的机关，我们暂时不管他。第二个钥匙在Floor15的地上找到，Floor16先使用侦察弹找到隐藏的高台，然后用爆破弹把墙壁上的铁管打坏，顺着管子爬上去踩踩机关看看提示，这个就是Floor12大钟谜题的提示，之后回到Floor12，调查转轮，将钟转到7点55分(时钟在8，分钟在11)，之后就可以从左边的跳台跳到上面一层，走到Floor18，点燃四个灯后都是红色的火焰，记下来，回到大钟房间把时间调到3点15分，从另一个跳台来到Floor20点火，火焰为两红两蓝。于是一共就是六红两蓝，我们知道了蓝色指针走两下，红色指针走一下，回去将大钟调到6点10分，Floor18和20的门就开了(这两扇门通往的是同一个房间)。赶去Floor21和两条龙战斗，打完上电梯来到Floor22。这个区域有三个门，正面是Floor26，里面有save点、净化点和第三个钥匙，而整个区域的构造是个圆形，左右两扇门相通，Floor23、24、25都有三层，可以通过机关来爬上爬下，我们的中心目标就是爬到最高一层去踩下上面的机关，机关有左右两个，将两个机关踩下后Floor24下层的门就开了，Floor24第二层有第4把钥匙。

在门前使用四把钥匙，进入Floor27。Floor27一直爬到顶就是和沃尔森的决战了，还可以存盘，准备好后选择第三项进去。这次的沃尔森强了许多，当然弱点还是风属性，他有一招将魔剑丢出来的攻击，固定伤害10000HP，剑丢出后攻击魔力都为0，防御抵抗9999，HP99999，所有属性攻击无效，就是占HEX用的，不用管它，不过多久沃尔森就会拿回魔剑重复丢剑取剑的步骤。打败沃尔森之后还没有结束，漫长的剧情之后是巨像兵大战，必败，随后我们就会与沃尔森的最终形态一决高低，这次真的是最后的最后了。

沃尔森的最终形态十分恶心，而且还会变身，会在战斗中不停从一个形态



切换到另一个形态，还从之前的风属性弱点变成了风、水属性弱，一定要好好利用。他的攻击花样不多，最常用的是伸出触手全体攻击和需要蓄力一回合但是伤害十分大的全体攻击。最后一战了，尽情使用你积攒的药瓶子吧，打完之后就可以坐下来慢慢欣赏大结局。

入手道具	
01	冬虫夏草(岩石边)、フルリヴァイブ(岩石边)
04	ラッキーカード
05	ホーリーベリー、マザーアメジストP
08	ミラクルベリー(罐)、 ハイ・ウォーター(罐)
09	アンブロシア(罐)
13	レベルアップル(罐)
15	マザーアメジストE
24	マザーアメジストZ
26	アンブロシア、マザーアメジストY

神出鬼没的敌人 在本作中，你将经常会遇到有时候还没跑几步就接连遇敌，有时候转了10多分钟什么都没遇上的情况，这是因为本作的遇敌率在每个区域都是不同的，需要解谜的场景下遇敌率会变得很低。

冒险手册 研究篇

Ex.ファイル

Ex档案(Ex.ファイル)向来都是本系列隐藏要素的象征，本作也不例外。不过和本作数量繁多的分支比起来，本作Ex档案的达成难度和完成奖励都有些缩水。本作的Ex档案共有9项，分别如下：

01	取得シェリフスター徽章
02	游戏时间超过24个小时
03	消灭6个封印柱的BOSS
04	解开全部20个推箱子迷你游戏
05	将游戏通关
06	一次攻击威力在2万以上
07	完成50%的怪物图鉴
08	战斗胜利次数在200以上
09	打开全部宝箱



Ex档案奖励一览	
完成01、04、07	打开语音鉴赏模式
完成02、05、08	可以开始二周目游戏
完成03、06、09	可以得知隐藏统计数据
完成01、02、03	可以鉴赏片头、片尾
完成04、05、06	打开角色图鉴
完成07、08、09	打开怪物图鉴

查阅Ex档案的方法是在标题画面下按START键进入ロード画面，之后按×键退出选择Ex.ファイル即可。9个Ex档案中，02、05、07、08是没有什么难度的，而其他几个会在后面进行详解。所有奖励中，可以开始二周目游戏无疑是最厚道的。二周目游戏可以继承金钱以及除剧情道具外的几乎全部道具(包括武器、防具、徽章)，同时获得的经验值和金钱翻倍(三周目为3倍，依此类推最高10倍)，最终BOSS的各项能力上升(三周目更强，之后不变)。如果能打开全部9个Ex档案，在二周目游戏时会追加主人公的黑骑士换装，同时全角色的魔法可以共通使用。有这么厚道的奖励，看来二周目是非打不可的。

推箱子迷你游戏

与メシス的精悍な铁道作业员(2代的大叔)对话可以得知，全世界有20个推箱子迷你游戏(パズリボックス)等着玩家去挑战。玩家只要达到指定地点用□键搜索，就可以找到其具体位置。游戏的玩法比较简单，两个同色方块推到一起就可以消去，全部消完之后就会出现出口，脱出的话就会出现宝箱。

由于方块需要主人公推、拉才能移动，而且主人公的跳跃高度是有限的，所以玩家在思考时一定不要忘了给主人公留下活动空间。解开全部20个之后回メシス报告，即可拿到卡萝尔的弹药ZEミサイルマイト。



▲主人公在平面上有一定的活动空间，如果对不准方向的话是不能移动方块的。

编号	X坐标	Y坐标	具体位置	奖品
1	74525	48700	メシス的东北	ラッキーカード×5
2	28200	43275	深窗のトゥエールピット的西方	ギャラコロガシ×5
3	33300	51825	拓き踏み入みし路(南)的西南	ミラクルベリー×5
4	83870	34455	阳惠の村ハニースデイ的东方	ホーリーベリー×3
5	19700	20925	梦の遗址东北方的记忆点附近	フルリヴァイブ×5
6	39325	89425	排斥されし隔壁的东方高台上	アンブロシア×3
7	62025	65100	虚ろなる幻灯机的西南	グレートアップル×3
8	15400	41575	虐れ舍てられし路(南)的西南	ドラゴンフォシル×3
9	83200	14800	阳惠の村ハニースデイ的最南方	カエルバッジ
10	87000	65075	系紡がれし路(北)的东北	サカナバッジ
11	67700	9325	东南大陆的西南角	ヒヨコバッジ
12	21525	10350	5号的东南方，需要巨像兵	エルダーレコード
13	64750	26125	ポンポコ山的南方，需要巨像兵	ミストクローク
14	97125	70150	东北大陆的东方，需要巨像兵	エクストラリアクト
15	12800	60575	改造实验塔sect:F的东北	オーバードライヴ
16	46200	87700	オルサイオス的北方，需要巨像兵	スライドスーツ
17	6200	26000	COCYTUS的西方	ワンダーブースター
18	12925	84725	西北大陆的西北	ライトニング・ボム
19	95000	76650	TARTARUS的东南	エイシェントブレード
20	81050	68825	在(X:32451、Y:23722)处进行特殊传送	ラッキーバード

合成徽章



当游戏的剧情推进到从虚ろなる幻灯机回到弃民街ミッシーズミア后，就可以找弃民街ミッシーズミア入口附近的青年合成徽章了。不过刚开始我们手头的原料比较少，可以自由乘坐火车之后就可以大干一场了，有了传送石之后更是方便异常。合成徽章所需的原料写得很清楚，每次合成的费用都是1000元，下面为大家推荐几个极为实用的实例。

发家致富

在阳惠の村ハニースデイ可以买到シルバーサン(1500元)和ブリーストバッジ(300元)，利用这两个徽章可以合成ローレルクラウン。ローレルクラウン的卖价为8200元，除去成本和合成费用，每卖一个便可以赚5400元。只需反复多来几次，大笔钞票便人手了。

快速升级

在阳惠の村ハニースデイ可以买到シルバームーン、アイテムチェッカー和シーフバッジ。シルバームーン和アイテムチェッカー可以合成グロウエッグ，グロウエッグ和シーフバッジ可以合成めんどりバッジ，其效果为经验值翻倍！强烈建议人人有功练。

实战专用

徽章名称	合成原料
シェリフスター	カエルバッジ(黑市)、サカナバッジ(黑市)、ヒヨコバッジ(黑市)、パンチグローブ(黑市)、エルダーレコード(黑市)、ラッキーバード(黑市)
オレンジ100	めんどりバッジ(合成)、ミストクローク(黑市)、がまぐち(黑市)、シェリフスター(合成)
テラス・ティアラ	ラッキーバード(黑市)、ヒヨコバッジ(黑市)、エルダーレコード(黑市)、ウィッチバッジ(购买，矿山町ミラバルス)
デュアルキャスト	ガンスターサイン(黑市)、やぎのめいぐるみ(黑市)

以上表格中，括号中的内容为推荐入手方法。很多徽章虽然还可以用合成、偷盗等别的方法入手，但是还是到黑市里用等级换比较快。

S级徽章シェリフスター需要用6个A级徽章カエルバッジ、サカナバッジ、ヒヨコバッジ、パンチグローブ、エルダーレコード、ラッキーバード合成，其效果也相当惊人：不但全能力大幅上升，而且拥有这6个A级徽章的效果。合成シェリフスター也是Ex档案的一个内容。

封印柱

在迷宫中隐藏着6个封印柱，如果能解开这6个封印柱并打败藏身其中的隐藏BOSS，就可以获得ゴールデンエンゼル，其作用为与历代人物交换服装(在本期"火热秘技"里有更详细的介绍)。要想解开封印柱，首先需要在改造实验塔sect:O拿到解封弹(デュエルサイン)，这样才能解放封印柱里的BOSS。这6个封印柱的地点如下：



BOSS名称	出现地点	进入方法
猎人ジュンマ	拓き踏み入みし路 FLOOR 3	在FLOOR 3使用导索弹
ケ・セラ・セラ	ポンポコ山 FLOOR 15	在FLOOR 2坐电梯上FLOOR 14，之后用爆破弹击开新路
メルコム・リッチ	闭ざし隔たれし路 FLOOR 17	在FLOOR 12用导索弹开路
スーパーグロウアップル	系ぎ紡がれし路 FLOOR 16	在FLOOR 15用爆破弹击开墙壁
チャウグナルファウゲン	排斥されし隔壁 FLOOR 12	在FLOOR 8用导索弹，然后把FLOOR 9的光之玉打成红白青，之后再去FLOOR 12解封就行了。
プライムヴァルス	梦の遗址 FLOOR 18	必须要全员换上从黑市中换来的校服才能打开门。

スーパーグロウアップル和メルコム・リッチ和过去一样，会根据玩家打出的伤害值给出经验值和金钱，只能打一次。チャウグナルファウゲン和プライムヴァルス都是九十多级的强敌，能力不够的话不要去送死。

神秘道具

在大地图上搜索时，在特定地点可以找到アクセスメモ、あやし屋本铺觉书这两种神秘道具。前者的作用是到官网输入密码可以获得壁纸，后者则是下载手机壁纸。这两种神秘道具各有6个，必须要将时间调到2008年才能找齐。不过现阶段就算你找齐也没用，因为壁纸是限定时间下载的，目前官方仅开放了一张(即攻略题头图)。

最强战法

本作有众多隐藏BOSS等着玩家去挑战，要想战胜它们，首先当然需要较高的等级。等级高之后，各项能力也有明显增加，难度无疑会降低不少。

本作最强的攻击手段就是属性魔法，最实用的是天之召唤兽的ハイ・ブラスト和剑之召唤兽的ヘビィ・クラッシュ。如果攻击敌人的弱点属性，在100级的情况下破万不在话下，如果是弱点属性加上敌人又处于属性相克的区域，再加上强化我方、弱化敌方的魔法，破2万可谓轻而易举，纱迦的记录是一枪4万多，这还是打隐藏BOSS时出现的。

所以我方的推荐徽章装备为：シェリフスター、テラス・ティアラ、デュアルキャスト、ミストクローク，剩下一个名额视情况而定。在デュアルキャス和テラス・ティアラ的加持下，我方可以毫无顾忌地连放属性魔法攻击敌人。而ミストクローク的作用是敌人的物理攻击有一半几率失误，同样是相当有用的，此徽章可以在黑市中直接换到。

不得不提的是オレンジ100。此物装备后打人、被打、回复均只有100的效果，且自己不能被回复，但已经相当可怕了。角色100级后平均有近6000的HP，也就是说装上オレンジ100后要挨60次攻击才会阵亡。如果让一名角色装备海之召唤兽和オレンジ100，一名拥有不死身的回复型角色便诞生了。用这个方法就算最强的敌人也能轻松战胜。



当然在二周目时可以组合出更强的打法。利用战胜百兽王的奖励オールオーバー(普通攻击必会心一击)，加上ヴァイオレイター(一次攻击2～5次但威力减半，合成所得)、キャットハンド(普通攻击威力1.5倍，黑市换得)，可以派生出相当强力的普通攻击达人。推荐让迪恩采用这套组合，因为他拥有会心一击攻击两倍的固有技能。

黑匣子

历代都有的黑匣子(ブラックボックス)，需要玩家将全世界所有的宝箱都开启后才能打开。本作黑匣子的位置在深窗のトゥエールピット背后的山坳里(在大地图上)，它会告诉你：全世界共有362个宝箱，当你开启完其他的361个宝箱后就可以来找它。之后就是一场战斗。

黑匣子拥有本作第三的实力，不过和战胜它比起来，找全这361个宝箱无疑难度更大。这要求玩家仔细探索包括隐藏迷宫在内的每一个迷宫，不能漏下任何宝箱。另外大地图上的宝箱也算在内，建议玩家在隐藏迷宫COCYTUS里拿到ソナーキット(效果为在大地图上随时显示坐标，并显示附近没有被搜索出来的东西)后再来挑战。



总的来说打开全部宝箱大概是最难完成的Ex档案了，不过本作有一条秘技可以帮助玩家。本作的红宝箱可以用各种子弹打开，如果玩家在远距离以很快的速度连发两次火焰弹，系统会判定玩家打开两次宝箱。这样不但可以重复拿一次道具，而且宝箱开启数量也算两次！但此秘技对于其他颜色的宝箱无效，对大地图上的红色宝箱无效，对处于不同高度的红色宝箱无效。如果红色宝箱中是宝箱怪的话，用此秘技将会当场死机。另外若宝箱数量超过361的上限，Ex档案将无法开启。

黑市

将4个改造实验塔打过之后，就可以寻找进入黑市的方法。

1.酒造乡ゴウノン。在酒窖里帮人磨苹果，磨一会儿后与他交谈，可以拿到リンゴ酒。

2.魔天楼ライラベル。将リンゴ酒交给被上司大骂的衰男，可以得到3个ブランクミーディアム。

3.ハウムード第三居住区。和2代的剑之圣女对话，用20个ヒールベリー和5个チント进行物资救援，可以拿到セカンドフラッシュ。

4.深窗のトゥエールピット。与文学少女(1代的艾玛)交换道具，可以换到桃缶。

5.阳惠の村ハニーズデイ。与银发男(3代的男主人公)交换道具，可以换到魔狼の牙。

6.魔天楼ライラベル。与被上司大骂的衰男对话，他会找你要转变性格的道具。把魔狼の牙给他之后，就可以拿到黑市的通行证ブラックパス了。

有了ブラックパス，进入魔天楼ライラベル的工会找柜台小姐，就可以进行交易了。黑市的特色在于只能用等级去交换道具，其道具价格从10级到100级不等。在黑市交易看似代价高昂，其实不然。我们可以将3名后备队员的等级买到最低的1级，之后去后期迷宫随便打上一仗，轻轻松松就能人均升十来级。推荐是全员装备めんどりバッジ后去改造实验塔sect:0，一战可以从1级升到20级。这样算起来只要多来上几次，黑市里的东西也不在话下了。

黑市里比较珍贵的东西是各种合成原料以及全部角色的校服，另外还有可以连升20级的道具。只要多花一点时间，就可以合出最好的徽章外加全员100级。

隐藏BOSS

除了封印柱和隐藏迷宫外，游戏中还有一些隐藏BOSS，不过这些BOSS的实力一般，当然为了完美也不能放过他们。

大地图上的净化球

在大地图上同样也有净化球，如果将守护净化球的BOSS击败，就可以选择在大地图上不遇敌了。这4个净化球的位置如下：

东南	X：97025，Y：51874
东北	X：81012，Y：83350
西南	X：20370，Y：12749
西北	X：40850，Y：66740

注意要有巨像兵才能找到净化球，而守卫净化球的都是八十来级的BOSS，不要贸然送死。



巨像兵的挑战

打过4座改造实验塔后，与カポブロンコの里的チャリンコマニア对话，可以得知大地图上有4个强敌的消息。只要来到指定地点后就会发生事件，之后可以选择是否战斗。与这4个强敌的战斗是巨像兵战，为防止巨像兵乱来，建议把没用的部件统统卸掉。巨像兵如果战败，我方队员会继续战斗。触发事件时无须乘坐巨像兵。将4个强敌全部收拾后，可以从チャリンコマニア那里拿到古雷格的弹药オメガトリガー。



怪物名	坐标	具体位置
ぐれーたーびーすと	X：36863，Y：87598	排斥されし隔壁附近
ヴォジャノーイ	X：31306，Y：17808	オアシス沙漠中的小岛
ジャンボベアキャット	X：58484，Y：41335	ボンボコ山的西边
這い寄る混沌	X：82271，Y：42217	在X：41728，Y：96173进行特殊传送

色情杂志

先来到ハウムード第3居住区，将出战人员换为3个男性后，调查マイホームパパだった男(3代的恋家眼镜男)旁边地上的书，就会发生战斗。胜利后可以拿到D级徽章ナイトプリンセス。

フレスベルグ

来到弃民街ミッシーズミア找パステル对话，得知在深处出现了新的敌人。之后全员换上从黑市中换到的校服，来到之前打BOSS的地方，就会与フレスベルグ战斗。フレスベルグ的能力不强，而战胜后可以拿到テラス・ティアラ，故建议尽早进行。

身价几何 在梦の遗址有两处打不开的门。一个需要全员换上从黑市换来的校服才能打开，另一个调查时会提示玩家要拥有与赏金首等值的身价才能进入。其实这里说的是3代结局中，4位主人公被悬赏通缉的价格，答案是221500元。只要玩家身上的钱达到这个数值，就可以进入这个门。不过门内只有几个道具，没有任何宝箱。

特殊传送

在特定地方使用传送石的话，就会被传到未知地点。不过若想进行特殊传送，首先要找伞をさす魔女っ子(2代的リルカ)交换传送石。当玩家拿到传送石后，只要找到她就可以与其交换。她会在酒造ダゴウノン(酒窖中)、アルセドニア等地随机出现，可以用反复进出的方法来让她出现。交换完毕之后，就可以去特定地方进行特殊传送了，这些特定地方一般都会有巨大的标记。



特殊传送坐标点	备注
X：32451 Y：23722	可以传送到20号推箱子迷你游戏的所在点
X：41728 Y：96173	有升级果子的树，也是支线敌人这い青る混沌的位置
X：86360 Y：42624	只有宝箱
X：87661 Y：71974	可以传送到隐藏迷宫ABYSS

隐藏迷宫

游戏中共有4个隐藏迷宫，隐藏迷宫中的敌人等级都在80级以上，能力不足的话不要送死。隐藏迷宫在大地图上非常明显，不过如果不和线人对话，就算打到最后也看不到BOSS，所以在出发前可千万不要忘记先对话了。

COCYTUS

与カポブロンコの里的足の长い渡り鸟(1代的大叔)对话可以得知情报，其位置在X：11400，Y：27025。



这个迷宫的结构比较简单，在FLOOR 2的东西两侧各有3个传送点，从每个传送点进去都可以拿到一件服装。而每取得一件服装，在FLOOR 2就会出现一条新路。有时新路不会出现，此时可以反复进出或是多等一会，新路就会出现了。

本迷宫的净化球在FLOOR 12，此外有6个红色宝箱和5个藏有道具的罐子。取得完6件服装后，在FLOOR 2会出现新的传送点，里面的封印柱中就是最后的敌人。将其击败后可以拿到ソナーキット，这是探索用的最佳帮手。一定要拿到！

TARTARUS

与メシス的红の女战士对话可以得知情报，其位置在X：87525，Y：82400。这个迷宫相当复杂，玩家要用标准弹、火焰弹、冰冻弹来改变光之玉的颜色，从而出现不同的新路。迷宫中共有11个宝箱和5个藏有道具的罐子。为了节省大家的时间，现将走到净化球和BOSS的捷径在此披露！(以下所指的方位，请大家按空间结构仔细辨认。)



1.FLOOR 1，进东北的传送点
2.FLOOR 2，将光之玉变为蓝色，东的传送点
3.FLOOR 3，进西南的传送点
4.FLOOR 2，进西北的传送点
5.FLOOR 4，进西北的传送点
6.FLOOR 8，将光之玉变为红色，进东北的传送点
7.FLOOR 9，进东南的传送点
8.FLOOR 7，进西北的传送点
9.FLOOR 9，将光之玉变为蓝色，进西南的传送点
10.FLOOR 7，进西的传送点
11.FLOOR 6，进东北的传送点

寻找净化球的路线

12A.FLOOR 10，进北的传送点
13A.FLOOR 12，进东南的传送点
14A.FLOOR 8，进南的传送点
15A.FLOOR 4，进东的传送点
16A.FLOOR 5，将光之玉变为红色，进西南的传送点

寻找BOSS的路线

12B.FLOOR 10，进西北的传送点
13B.FLOOR 12，将光之玉变为白色，进西南的传送点
14B.FLOOR 10，进东南的传送点
15B.FLOOR 11，将光之玉变为蓝色，进北的传送点
16B.FLOOR 13，进中央的传送点

在见到BOSS之前，可以从宝箱中找到珍贵的徽章独り占めヒョウタン，其效果为装备者独吞全部经验值，此徽章是惟一一个不能继承的徽章。这个迷宫的BOSS是老朋友——魔王アンゴルモア。其能力之高就不用多说了，更可怕的是强力必杀技The 7th Moon，基本上一出就是秒杀，幸好在使用The 7th Moon之前会有一个回合进行咏唱准备。如果不想用オレンジ100的无赖战术，就要用インビジブル来抵挡。战胜之后可以拿到全能力上升的道具各3个，之后回メシス找红の女战士报告，可以拿到瑞贝卡的弹药ファイナルステージ。

ABYSS

要想进入ABYSS，必须在X：87661 Y：71974的地点进行传送，这样才能传送到隐藏迷宫ABYSS的所在地。ABYSS最后的敌人，是游戏中最强的敌人百兽王，这也算是历代的传统了。要想见到百兽王，首先需要收集齐4件圣物，其位置如右表：

十戒の碧柱	X：52742，Y：95626	按□键进行搜索，在改造实验塔Sect.S附近
黒尖枪	X：29178，Y：66682	キャヴァムパレー的南方，需要用巨像兵破坏石头
冬の额冠	X：95426，Y：50993	用巨像兵破坏改造实验塔Sect.G附近的石头
圣骸布	X：33343，Y：18286	用巨像兵破坏闭ざし隔たれし路附近沙漠里的石头



寻找净化球的路线

1.FLOOR 1，进北的传送点
2.FLOOR 3，进西的传送点
3.FLOOR 2，进北的传送点
4.FLOOR 5，进北的传送点
5.FLOOR 8，来到另一侧，进南方的传送点
6.FLOOR 5，进南的传送点
7.FLOOR 14，进北的传送点
8.FLOOR 17，用标准弹击开墙壁跳上去，进西北的传送点
9.FLOOR 8，进高台上的东传送点
10.FLOOR 9，进高台上的南传送点
11.FLOOR 6，跳过墙壁后进南方的传送点
12.FLOOR 29，净化球所在地

寻找BOSS的路线

1.FLOOR 1，进北的传送点
2.FLOOR 3，进西的传送点
3.FLOOR 2，进中央的传送点
4.FLOOR 11，进西南的传送点
5.FLOOR 20，进北的传送点
6.FLOOR 23，进中央的传送点
7.FLOOR 14，进南的传送点
8.FLOOR 11，进东的传送点
9.FLOOR 20，进东南的传送点
10.FLOOR 21，用标准弹击开墙壁，跳上去后进北方的传送点
11.FLOOR 24，百兽王的祭坛

ABYSS的位置同样是相当复杂的，迷宫中共有11个宝箱和5个藏有道具的罐子。同样的，我们会为大家披露走到净化球和BOSS的捷径！

百兽王的各项能力都是最高的，不愧是最强的敌人。其最强必杀技一兆度和负一兆度都是可以秒杀我方的，在其出招前会先使用赤黑き世界への导き、苍白き世界への导き，一见到这两招就要用インビジブル来抵挡了。不过百兽王虽强，在海之召唤兽和オレンジ100的无赖战术下也只有授首的份儿。将其打败后可以拿到最珍贵的D级徽章：オールオーバー，其效果为普通攻击必为会心一击。

INFERNO

具体位置在X：10000，Y：93575。这个迷宫主要用导索枪来移动，虽然结构比较复杂，但是变化少很多。迷宫中有19个宝箱和5个藏有道具的罐子。最后的敌人是ミクトランテクウトリ，能力不强，将其打败后可以拿到自己再生プログラム。



敬请期待下期的剧情小说

支线任务

本作有着数量繁多的支线任务，这些任务虽然与主线无关，完成之后的奖励也算不上顶好，但由于与支线相关的角色都是系列经典角色，作为喜爱这个游戏的FANS自然不能错过。由于篇幅问题，这部分内容只能放入下期研究中，还望大家原谅。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 绯珈

魔界战记 携带版 PSP 日版

原名 魔界战记ディスガイア PORTABLE

エトナ篇的出现方法

PSP版最吸引人的一点，就在于加入了以エトナ为主角的エトナ篇，其故事可是相当吸引人的。要想玩到エトナ篇，需要玩家在ラハール篇中看完エトナ的日记。这样在通关之后就可以选择エトナ篇了。

要想看エトナ的日记，需要先打开两个开关，一个在魔王城的魔王宝座后面，另一个在商店柜台的骷髅头那里，之后再去大厅企鹅兵后面的墙角就可以进去了。日记会在每一话更新的，不能漏看！

不过日本一还为大家准备了更为简便的方法：只要在标题画面下将光标指向はじめから，之后输入△、□、×、△、□、×、○，就可以直接进入エトナ篇了。秘技成功的话会听到エトナ的声音。

虽然本作的复刻颇有诚意，可惜玩家对于冷饭已经有些腻了……



能量宝石 携带版 PSP 日版

原名 パワーストーン ポータブル

PSP版比DC版要更加有趣，但小小的屏幕实在无法承受4人乱斗的重任……

隐藏要素大公开

出现场所	隐藏要素	出现条件
コレクション	イラスト阅览	1代和2代的シングルモード的1-ON-3通过
	サウンド视听	
1代・シークレットブック	加意棒入手	1代的シングルモード通过
	机关铳入手	
	光线铳入手	
	パワーシールド入手	
	ビート参战	
	ジュリア参战	用ビート打过1代的シングルモード
	ゲルマン参战	用ジュリア打过1代的シングルモード
	アクセル参战	用ゲルマン打过1代的シングルモード
	ビハインドビューモード	1代的シングルモード不接关通过
2代・シークレットブック	ボンバーバトルモード出现	2代的シングルモード的1-ON-3不接关通过
	クラーケン参战	2代的シングルモード的1-ON-3通过
	ヴァルガス参战	用クラーケン打过2代的シングルモード的1-ON-3

麻雀格斗俱乐部 全国对战版 PSP 日版

原名 麻雀格斗俱乐部 全国对战版

因祸得福的必胜无赖法

胜负师最近在玩《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》遇上了件郁闷事儿，某日一开机就从"朱雀 七段"变成了"朱雀 二段"！最后研究得出的结论是本作虽然是自动存档的，但只要处于待机状态，自动存档就会取消（会有一个提示画面），此后一定要手动存档，不然之后的对局成绩都不算数。胜负师因升至二段后待了一次机，之后就没有再存过档，所以重新开机时，系统会认定为依然处于二段时的存档。遭此劫数后，胜负师却推导出了在本作中本不应有的S/L大法，可谓因祸得福。有此方法，取得最高称号指日可待。

①先手动存档，之后在进入对战前拨动开关待机。

②然后开机，进入会影响段位升降的对战。

③此时应该会出现提示画面，说明自动存档失效。

④将比赛打完。（中途如果觉得败局已定，也可中途退出）

⑤如果比赛胜利，请重复步骤①。

⑥如果失败或中途放弃了，就连按×键，直到退至标题画面，然后读档，你会发现珠子并没有减少。

注意点：以上操作步骤一定要熟记，不能有任何差错，特别是不能在对局开始后待机，不然读档时会算你中途放弃比赛，直接算第四位，而此时是自动存档的，败局无法挽回。

"全国对战"模式可与街机版联动，如使用这一方法，街机的平衡性将彻底崩坏。只是全国对战是要收费的，不厚道啊！

魔法老师 第3课时 恋爱、魔法与世界树传说 PS2 日版

原名 ネギま？！ 3时间目～恋と魔法と世界树传说～

投稿人：白云此之上

隐藏人物

将任意路线通关一遍后，在2周目将第一搭档设为明日菜，就可以使用制服版明日菜了。

而在搭档选择画面中，按住R2键输入SELECT、L2、↓、→、→、↓、△、□、←、←、□、△，就可以使用制服版刹那战斗。

无敌秘技

在搭档选择画面中，按住R2键输入SELECT、→、↓、↓、←、□、□、△、△、L2，再将第二搭档设为3级的木乃香，就可以在战斗中无限回复HP。不过这个游戏本来就已经够简单的了……

更多秘技在官网还有披露，有兴趣的人不妨去看看。

荒野兵器5 PS2 日版

原名 WILD ARMS the Vth Vanguard

经典换装

游戏中打倒8个封印柱的BOSS后会拿到道具ゴールデンエンゼル，其作用为找12名历代角色交换服装，正好每名角色有两件。不过由于一遍游戏只能拿到6个，所以要想收集齐的话一定要二周目才行。这些角色在游戏中当然用的是假名，大家不妨看看自己能否认出来。

需要注意的是，部分NPC的位置会随着支线任务而变动。例如ギター弾きの青年最早是在酒造乡ゴウノン出现，在护送泪のかけら任务之后他会移动到虚ろなる幻灯机的FLOOR2。而伞をさす魔女っ子更是会在酒造乡ゴウノン（酒窖中）、アルセドニア等地随机出现。

地点	NPC名	服装名称	装备者
阳惠の村ハニースデイ	无赖の少年	レッドガード	迪恩
弃民街ミッシーズミア	大人びた目の少年	ラビリントス	迪恩
矿山町ミラパルス	パラディエンヌ	オートクチュール	瑞贝卡
メシス	红の女战士	コシュタ・パワー	瑞贝卡
ハウムード第三居住区	ちょっと色っぽいお姉さん	クロースオブアンク	阿维莉尔
酒造乡ゴウノン	金发の贵族	ファルガイアローブ	阿维莉尔
カボブロンコの里	足の长い渡り鸟	シェイドウィルダー	古雷格
虚ろなる幻灯机	ギター弾きの青年	ジェニュインベスト	古雷格
ハウムード第三居住区	驱け出しの渡り鸟	ヴァージニアスピリット	卡萝尔
酒造乡ゴウノン	伞をさす魔女っ子	ミラージュブレザー	卡萝尔
魔天楼ライラベル	初老の执事	バトラースーツ	怡克
矿山町ミラパルス	首から上だけの色男	ドミニオンガーヴ	怡克


▲3代的女主人公。


▲4代的女主人公。


▲1代的女主人公。


▲1代的剑士。



Tales of Destiny

テイルズ オブ デスティニー

《宿命传说》的隐藏要素多得令人发指，估计也只有《深渊传说》有的一拼了，但仔细算算，发现在平台发展到次世代之后，《传说》这个系列的隐藏要素都只多不少，这也算是整个系列的传统了吧。从这次的重制版来看，Namco是下了很大一番苦心的，可以说你完全可以将这款游戏看成是一个全新作品来玩。说实话，现在有这种严谨态度的游戏厂商已经不多了，但Namco绝对是其中保持这一优良传统的那一个。

时间已经过去了九年，也许很多情节大家都已经淡忘了，但当拿起手柄看到那熟悉的片头动画时，不知道大家是否跟笔者一样有一种想哭的冲动。就像这首歌的歌名一样，现在能再次玩到这个游戏真的是如梦一般。

文 UCG阳光育成计划成员 Sai　美编 NINA

宿命传说	NBGI	RPG
PS2 Tales of Destiny		日版
2006年11月30日	1～4人	6800日元
对应PS2多重对战连接器		对应玩家年龄：全年龄



隐藏要素和分支情节

和官方网站的联动

找到リーネ村西南方向的旅人小屋，和里面的老人对话选择“ID和密码确认”就能获得自己在游戏中的ID和密码以及官网的地址（http://www.to-destiny.jp/），之后去官网的相关页面输入ID和密码就能得到角色的壁纸，这样的ID和密码共有8组，分别对应8张壁纸，以下是所有ID和密码的取得地点：

旅人の小屋	コミュニ等
首都ダリルシェイド	王城牢房里的牢房男，和自由称号一同入手
ノイシュタット	斗技场迷你游戏的技师
クレスタ	和フィリア的称号“ボムアルケミスト”一同入手
ジャンクランド	分支事件“寻找カルバレイス人”完成后
リーネ	帮主角家里的老人放羊后获得
シデン领	桥上的小孩，第一部和他对话后，下部始祖龙入手后再次和他对话
スノーフリア	温泉处，和チェルシー的称号“天真烂漫”一同入手



另外，第一项“输入密码”是通过游玩官网上的联动小游戏，达到一定成绩之后就能获取密码，在游戏里输入之后就能获得一些额外奖励，比如追加游戏难度，习得主角的几个特技还有菜单里可选择PS版的角色造型等等，目前三个迷你游戏已经全部公开。

沉没船事件

リリス加入后装备刚得到的称号“斗技场霸者”和ノイシュタット港口的船员对话，然后乘海龙去周边海域就会自动找到沉没船并进入。这里是中期练等级的最佳场所，而且里面的怪物能打出珍贵的黄色晶石，这样就能提前强化出强力装备了，不过要小心里面的怪物可是非常强的。在深处找到BOSSテンダクル，大乌贼鱼，由于它对法术的抗性极弱，后期来打的话，用菲莉娅的三级BC甚至可以一击必杀。打败它之后会掉落特殊料理“海鲜井”。

ねこにん基地

传统的猫人村依然存在，进入最终迷宫后出来，在クラウディス右边的大陆上就能找到，进去后可以得到マリー的称号“ねこパーニン”，并且里面可以观看小对话以及买到一些种子，二周目开始还能追加游戏动画的观看。

フードサック仙人

始祖龙入手后，モリュウ领南边的孤岛上会出现“食料仙人の庵”，除了开始能从那里得到一个料理外，当有星数的料理达到一定数量后前去拜访还能得到リリス的各种锅，15个：铜のフライパン；30个：银のフライパン；全部料理：金のフライパン

不见了的王妃



第二部开始和セインガルド王谒见之后，装备マリー的称号“元义勇军メンバー”去左边王妃的房间发生事件，之后去ストレイライズ森林，战斗胜利后自动回到ダリルシェイド并得到报酬マジカルアロマ。该事件的时间限定很严格，请尽早触发。

寻找カルバレイス人

将各地的透镜收集齐之后就能引发的事件，先去ジャンクランド和给你中和剂的人对话，然后按照ダリルシェイド道具屋→ジェノス北门附近蓝色衣服的男子→サイリル宿屋门前的小孩→ノイシュタット斗技场观众席的女子→ノイシュタット广场右下角桥下的大叔→トウケイ饰品店右边民家内的人这样的顺序对话，最后回到ジャンクランド交差即可得到一些道具以及联动的密码。

名侦探

去モリュウ领，坐船到广场，和上面的人对话会被拜托找寻犯人，之后坐船回船场，分别在宿屋右边房间，地下仓库的屋顶以及港口的渔船处收集情报，最后回去和兵士对话开始解说案情，这里两次都选择第一项，最后犯人选择“女の子，あなたです！”即可，完成后斯坦得到称号“名探侦！”

©いのまたむつみ ©1997 2006 NBGI

野菜武器

在ノイシュタット，ウッドロウ装备称号“ドッペルゲンガー”和イレーヌ家后面那个场景左边的冒险家对话引发事件，然后按照照片的提示去城镇东边的小岛上调查地上红色的帽子发生战斗，敌人：ジェントルワカメ，打败它之后会掉落武器“きゅうり”，回去和冒险家对话得到报酬ライズマテリアル。

サイリル

入口处找到又一个冒险家，按照提示去ジェノス东边的一小片湖泊那里，注意降落并靠近之后才会看到，调查蓝色帽子发生战斗，敌人：ジェントルメンタイ；掉落：さつまいも；报酬：エクシードマテリアル。

ストレイライズ大神殿

和门口的冒险家对话，然后去沙漠那片大陆东边的小岛上找到帽子，敌人：ジェントルカズノコ；掉落：とうもろこし；报酬：ゼクシードマテリアル

シデン领

与领主馆门口的冒险家对话，看照片后去シデン西边大陆的最西端找到帽子，敌人：ジェントルピータン；掉落：すいか；报酬：バリアブルマテリアル。

完成全部4个任务后去外壳大地中央偏东一点的小岛，降下飞龙走到中间会看到四顶帽子同时出现，调查之后发生战斗。这场战斗十分变态，对手的攻击方式就是一直将人踢来踢去，由于有4个，运气不好的话会连还手的机会都没有就被踢死，而且4个敌人分别对应4种属性，因此想要一次性全部解决是不现实的，而难度一高，他们的攻击对于同样有弱点属性而且脆弱得多的我方来说威胁要大得多，建议对操作没有信心的就调低难度，然后在战斗中使用几次闹钟加上主角们威力强大的秘奥义就能解决它们，战胜后得到料理マーボーカレー。

此外，剩下角色的蔬菜武器是在大地图的宝箱中获得的：
かぶ(リリス)：外壳大地，地图中央的大岛
にんじん(リリス)：旅人小屋南边小岛往东走的森林地带
ねぎ(ウッドロウ)：トーンの山小屋右边的树林
まつたけ(リオン)：二周目リオン加入时由修格交给

ドッペルゲンガー

和ジェノス酒场里的青年对话引发事件，之后将行走角色换成ウッドロウ，按照以下顺序找到人物对话：

ハーメンツ：武器屋右下方的男性；武器屋下方房子里的女人。

首都ダリルシェイド：修格宅邸左边地图的女性社员；道具屋旁边房子里的男性。

アルメイダ：武器屋门口的女孩；上方地图左边房子里村长的女儿。

クレスタ：宿屋门口的女性；武器屋左边的男性。



ノイシュタット：城镇入口处的女性；斗技场前左边的墨镜男。

以上全部对话完成后ウッドロウ获得称号“ドッペルゲンガー”

世界四秘

ウッドロウ装备上称号“ロイヤルオーラ”和ストレイライズ大神殿里书架前的フランツ对话，之后出门再进来和他对话发生剧情。然后进行如下几个事件：

ルーティ装备上称号“ガルド乙女”前往カルビオラ北边，走到特定地点发生剧情，会梦见弟弟利昂和父母并得到グリムグローブ。

让スタン装备称号“名探侦！”回去和フランツ对话，再去トウケイ领左边的山上发生剧情，这里是主角的一人战斗，不管胜负都能得到メンタルネックレス。

再次回去对话，然后在发现物图鉴制霸的情况下去クレスタ东边较大的那个岛上的森林地带发生战斗，得到トランキルネックレス。



目标是杂学王

第二部开始后去ハーメンツ村，和ウォルト宅邸右边的小孩对话，フィリア和ウッドロウ分别得到称号“远祖杂学王”和“本家杂学王”。取得飞行龙后装备上这两个称号再去相同地方，库拉托斯就会出现在左上角，和他对话就能进行答题的小游戏了，完成一次后切换场景再回来继续答，每次出题的顺序都是随机的，下面列出全部问题的正确答案，全部答对之后全员获得クイズ称号。

第一次

问题	答案
イレーヌの父亲は谁？	B、レンブラント
ウッドロウはどこの国の王子？	B、ファンダリア
かけっこの胜负が出来る街は？	B、ノイシュタット
カルビオラの杂货屋の名前は？	A、シルクロード
サイリルの杂货屋の名前は？	C、硝子の森
ジェノスの道具屋の名前は？	C、ボーダーライン
ジョニーはどこの领主の息子？	A、シデン
スタンにとてもなついている羊の名前は？	C、ジョナサン
スタンの祖父の名前は？	C、トーマス
ストレイライズ神殿にある塔の名前は？	B、知识の塔
トウケイ领で船でしか买い物できない店は何轩ある？	A、二轩
ノイシュタットの道具屋の名前は？	A、ギブアンドテイク
フィリアがストレイライズで手に入れる称号は？	B、A级エージェント
マリーの夫は谁？	A、ダリス
リオンの父亲は谁？	B、ヒューゴ
ルーティの称号でないものはどれ？	A、觉悟のまなざし
自由称号をくれる人がいるお城は？	A、セインガルド城
初めてチェルシーと会った场所に生えている大木は何の木？	C、ケヤキの木
天地战争の败者の子孙が住む土地は？	A、カルバレイス
旅人の小屋があるのはどこ？	A、フィッツガルド

第二次

问题	答案
アンスズーンでメインシステムに充てんするバッテリーの数は？	C、5个
イグナシーにある转送装置の色を黄色にするとどこに行く？	D、シュサイア
クラウディスの仕挂けて北の穴にはめ????む印は何？	D、星
スタンが家出をした目的は？	C、兵士になるため
スタンが飞行龙で会ったのはマリーと谁？	C、ルーティ
スタンの称号でないものはどれ？	C、スウィートボーイ
ディスカバリーのヒントを教えてもらえる条件は？	B、自由称号をつけて话す
バティスタにつけたのは谁のティアラ？	D、マリー
リーネ村に最近越してきた人は？	B、ワンダーパン职人
リリスがスタンを起こす时に使う秘技は？	B、死者の目觉め
ロディオンにある爆弹は触ってからどのくらいで爆发する？	D、2秒～5秒のランダム
七将军ではないのは谁？	D、フィンレイ
神の眼を夺还した时のルーティの报酬はいくら？	B、25万ガルド
地上のディスカバリーポイントを教えてくれるのは谁？	B、ご隐居
猫探しを依赖されるのはどこの街？	A、スノーフリア

第三次

问题	答案
ある条件を满たした状态でルーティが捕まっていた神殿に行くとどうなる？	C、サイグローグがいる
オベロン社秘密工场の“キーコード入力端末”に入力すると宝箱が出てくるキーは？	A、たから
スタンで斗技场に挑战すると最后に现れるのは谁？	C、リリス
フィールドにある石を取って特定の条件内に街に运ぶとどうなる？	A、レンズレートが上升する
リリスに晚ご饭のおかずを赖まれた时にできない事は？	C、普通の牛肉を手に入れる
空から降ってきたモンスターの大群に袭击されなかった街は？	E、ノイシュタット
七将军でセインガルド出身でない将军は谁？	B、イスアード
生态调查を依赖するのはどこの地方の人？	E、セインガルド地方
斗技场で提供される新しい游びは？	A、ウィアードショット
飞行龙の厨房で调理されているのは？	E、マーボカレー

第四次

问题	答案
ウッドロウとよく似た知り合いのいる人が住んでいないのは？	F、リーネ
ねこにんの村がある场所は？	F、外壳
完成した外壳のディスカバリーポイントのヒントを教えてくれるのは谁？	C、隐居ねこにん
漆黑の翼が歌わない诗は？	E、敏腕佣兵、イエイ！
集积レンズ炮を发射する前夜にチェルシーが酒场で特大ジョッキでオーダーしたものは？	D、ミルク

透镜的回忆

始祖龙入手后，装备上スタン的称号“田舍の正直者”，和旅人小屋里的透镜占卜师对话就会引发该事件，同时Face Chat里追加“占い”系列的对话，内容很有意思，之后前往各地调查可以看到部分分支剧情。

ノイシュタット：装备コングマン的称号“神に战いを挑む男”调查イレーヌ家二楼房间的桌子；装备リリス的称号“ドラゴンフォスター”调查该房间里的书架。

首都カルビオラ：装备フィリア的称号“ボムアルケミスト”，调查神殿二楼书库右下角的书架。

ハイデルベルグ：装备フィリア的称号“神の妻”调查王座旁边的房间的书架。



モリュウ领：装备ジョニー的称号“音游乐人”调查地下仓库里的太鼓。

首都ダリルシェイド：装备ルーティ的称号“母似”调查ヒューゴ宅邸桌上的橡框。

港町チェリク：装备ルーティ的称号“エヴァーティーン”调查バルック办公室里的书架。

温泉事件

外壳破坏后，スノーフリア的温泉就会开放，前往发生剧情，一共有两次，第一次是自动发生，完成后チェルシー获得称号“天真烂漫”并得到新的ID和密码；第二次和前台对话选择洗温泉后就会发生经典的温泉偷窥事件了，对话内容十分搞笑，某兄贵险些死于非命……

寻找小猫

マリー装备称号“ねこバーニン”调查スノーフリア宿屋右边的看板，之后和宿屋老板对话选择“泊まらない”就会发生事件玩抓猫的小游戏，全部10只猫抓到后获得3000元的报酬。

ジョニー的乐器



先去シデン领主馆ジョニー的房间内触发找寻乐器的剧情，然后下楼和ジョニー的母亲对话，之后和右边港口处的小孩对话，再去モリュウ领找船边上的男子对话，然后去トウケイ领和港口附近的男子对话，最后回到家里，得到ギター和称号“音游乐人”。

DS制霸

DS战记入手后，去斗技场右边的房间和里面的怪物研究者对话触发，之后每个地区的怪物DS全制霸后回去找他对话都能得到报酬，比如部分角色的特殊装备。



リオン的披风

装备ジョニー的称号“哀斗乐士”和ダリルシェイド港的鱼贩子对话，发生事件，之后去オベロン秘密工场所在岛的岸边行走，得到バトルウエア。

リオン的母亲

上部剧情发展到追寻グレバム到ファンダリア地区的时候，和ジェノス北门的士兵对话，剧情后如果リオン还未习得BC“魔神炼狱刹”的话就会自动习得。

コングマン的过去

第二部开始后和ノイシュタット道具屋前的孩子对话，取得称号“铁拳王”，之后去冰激凌屋前的场景发生剧情。之后在外壳完成后，装备ルーティ的称号“インビジブルハンド”和斗技场观众席里的男人对话。

找寻发现物

取得ディスカバリー图鉴后，各个城镇都会出现一名隐者和他的保镖，任意一人装备自由称号和他对话后可以得知这村子附近的发现物的情报，之后图鉴里就会追加该物品的信息，找到之后就会被收录在图鉴里，全部找齐之后再找任意一个隐者对话，全员取得ディスカバリー称号。



父女再会

上部カルビオラ神殿攻略完成后去市长家发生剧情；外壳浮上后去チェリク的オベロン社支部剧情，之后回カルビオラ市长家，フィリア得到称号“バードアウトケージ”



チェルシー的过去

チェルシー装备称号“こども”和ジェノス宿屋记录点边上的男性对话，始祖龙入手后就可以在トーン山小屋里从老爷子那看到相关剧情。外壳浮上后，装备チェルシー的称号“大人に憧れる女性”再回小屋对话就能得到スタン的称号“リリスの兄”以及ウッドロウ的称号“兄さぶん”，如果此时チェルシー还没有学会BC“ワイルドギース”的话会自动学会。

粗暴士兵



リオン加入后去ダリルシェイド酒场发生剧情；ラディスロウ浮上后再次去酒场发生剧情；外壳完成后装备ルーティ的称号“现实主义者”去和酒场老板对话，事件后ルーティ得到称号“素直な女の子”和スティールグローブ。

バルバトス

早在《宿命2》时期，开着自动战斗功能挂机练级的玩家已经不在少数，当时甚至还衍生出了用橡皮筋绑定摇杆来自动遇敌的高明手段。这一次NB为了防止玩家偷懒，采用了极其kuso的做法，当玩家在同一地方逗留时间过久(不限操作模式，包括迷宫中)时，就会强制遇到バルバトス，其能力和隐藏迷宫最底层遇到的是一样的，而且游戏的任何时期都可能遇到。如果此前已经将隐藏迷宫里的バルバトス打倒的话，那么他出现后即使将其HP扣到0也不会死亡，名副其实的亡灵……



抓鸟

外壳完成后，去ダリルシェイド城的研究所和研究员对话接受抓鸟的任务，之后乘坐始祖龙在大地图上飞行的时候就会遇见飞鸟，靠近直到出现“lock”字样后代表成功，每抓到一定数量后回去交差就能获得报酬，一共52只，该任务的难度非常变态。



昔日的伙伴

第二部见过セインガルド王之后，装备ルーティ的称号“元レンズハンター”去ハーメンツ村和ウォルト家的黑衣保镖对话发生剧情后得到5000元报酬，此时如果ルーティ还未习得BC“ライフディスチャージ”的话也会自动习得。

ディムロス和アトワイト

从最终迷宫出来后装备スタン的称号"真正マスター"回ソーディアン研究所的操作装置前调查发生剧情，得到アドバンスマテリアル。

ウッドロウ的过去

外壳浮上后，去ハイデルベルグ城内发生剧情，之后在城内的各个房间和人对话了解剧情，最后和ダーゼン对话，事件终了。

ロニ

第二部剧情发展到去取R钥匙时，装备コングマン的称号"铁拳王"去クレスタ，和街上的孩子对话就能引发剧情，可以看到小时候的罗尼，该事件同样有时期限定。

雪国竞赛

装备コングマン的称号"☆スター☆"和ハイデルベルグ城最初广间里的红衣男子对话发生事件，优胜后得到奖品フェアリーネックレス。

隐藏秘奥义

战斗中当连击数超过100HIT并且所操作的角色集满至少两条BG槽的情况下，同时按下○和×发动(不必按L1)隐藏秘奥义レインティブ オリオン，之后在同一场战斗中满足相同条件即可发动第二段サバイヴィング ホリン和第三段セレスティアル アース，注意整个过程中不能有常规秘奥义干扰，该隐藏秘奥义没有难度和周目数的限制，而且セレスティアル アース发动后，战斗结束时根据所选难度不同能得到不同的经验值奖励，HARD：50万 EVIL：70万 CHAOS：130万，发动多次的话奖励经验值还可以叠加。



CHAOS难度几场特殊战斗的研究

首先不得不提的是本作在难度设计上是非常成功的，取消了Grade Shop之后很好地避免了由于术技继承、10倍经验值等奖励使高难度游戏反而难度下降的尴尬情形；在敌方数据的处理上吸取了深渊中由于防御过高而单纯考验玩家耐心的失败经验，而改为大幅提高敌方HP和攻击力，AI上升，同时在高难度游戏下，弱点攻击的效果大大加强，我方BG槽的增长速度增加等等充分强调了不断进攻才是确保生存的惟一手段，这一切改良的设计配合游戏近乎完美的战斗系统和超快的节奏将传说系列的特点体现得淋漓尽致，使得高难度下的游戏乐趣倍增！

宿命的对决——斯坦VS利昂

之所以选择1对1的方式进行战斗，一是为了迎合剧情，利昂本人不是说了吗？一对一的话他是不会输的……再者，本场战斗4VS1其实是相当麻烦的，由于对手的行动非常迅速，攻击判定大加上一发即死的秘奥义，往往使玩家需要花费大量精力在回复工作上，这场有特殊意义的战斗如果以这样乱七八糟的方式收场未免有煞风景。

先来简单地分析一下，CHAOS难度下，利昂的基础攻击力就高达672，加上他的攻击大多拥有很高的连续性，导致实际的伤害力十分惊人，被打中一次都会损失惨重。虽然他的防御力还是只有200并未增加，但以正常情况下我方的攻击力来说是无法一次对其造成太大伤害的，更何况他的HP有18080，最麻烦的是他没有任何弱点属性可供利用，持久战将是必然的。招式方面，远距离为魔神剑→魔神剑・双牙(一定几率)牵制，虽然魔神剑的伤害力和命中率都不高，但是由于双牙具有突进效果，被打中后会有一定几率接爪龙连牙斩；中距离的卧龙闪→卧龙灭破速度极快，但卧龙闪如果防御住的话利用□+←的back step是可以回避掉后面的攻击的；近距离则是普通攻击×2→虎牙破斩→双牙斩，破绽很大，同时这也是惟一能可靠打出他硬直的机会(虽然他的刚体只有2HIT，但是其他攻击的破绽很小，加上他出招快，有很大可能被反击)，晶术方面只会使用エアブレッシャー，被打中一击必杀，虽然很容易躲避，但是咏唱速度极快而且咏唱过程也往往带着刚体。大约打掉他三分之一HP后，中距离开始频繁使用的月闪光→月闪虚崩→空袭剑×2→卧龙闪是利昂最麻烦的特技组合，因为这套连技必然会造成防御崩坏，杀伤力极高，因此防御住月闪光之后应该立刻后跳回避，另外晶术改为了デモンズランス，威力和范围都大大增加，被正面打中一样是一击必杀。剩一半HP左右的时候会使用魔人暗，由于出招和收招都很慢，威胁不大。三分之一到四分之一HP的时候开始使用敌方专用的魔人千裂冲和爪龙连牙斩→崩龙斩光剑，晶术则变为范围更广，持续时间更长的グランドダッシャー。

战前的准备工作，二周目的购买选项里CC值随难度扩张和行动制限解除是必要的。神剑强化以攻击力和CC为主，防具方面就尽量挑防御和体力高的，由于有绿色晶石的限制，即使等级再高也无法强化出末期的装备，所以45



级左右就差不多了，2500+HP，400多防御的主角勉强可以挨住利昂的一次物理攻击。饰品可以根据自己的喜好选择，我用了蓄力增加攻击力以及CC固定平均值的宝石，强化当然就是提高攻击力，至于那个瞬间完全回避和刚招来变换的护手，装备之后只会使战斗过程变得极其猥琐，充其量只是在考验耐心和折磨自己的手柄而已，完全不推荐使用。

值得一提的是由于本作的记录点有全员复活加回复一半HP的功能，所以不得已开场之后要先把其余队员调成手动然后看着他们很快被干掉(过程省略，反正非常快)，之后就是和利昂真正的对决。开始的三分之一HP是很容易打的，他的大部分攻击都可以很简单地靠近之后用烈空斩躲避，晶术更是全无威胁，只要抓住他使用双牙斩后的破绽攻击即可。招式方面推荐使用屠龙闪、空牙升龙脚等能使对手浮空的招式，接上BC的话一次可以打掉利昂1000左右的HP，当然这样做最大的原因是处于浮空状态中的敌方即使Blast槽到100%也不会强制反击，而且继续攻击的话还会减少他的Blast槽，另外在对手爆发的一瞬间如果我方的BG槽蓄满的话使用BC就可以取消对手的这次爆发，并且连击数也不会中断，这种所谓"截爆"的技巧在《宿命2》中就已经被使用，由于本作中可以自由控制使用BC的时机，从而大大降低了操作的难度，利用它就可以完全封住利昂的秘奥义了，同时这也是后期战斗中必须掌握的重要技巧。大约13000HP的时候难度开始加大，在回避的时候一定要使用空中烈空斩才行，因为月闪光的判定非常大，高度不够的话极易被打下来，然后的攻击足以致命，相对来说デモンズランス的威胁就要小得多。这个阶段的战斗需要很好的耐心，来回躲避的同时找机会攻击，该防御的时候就要老老实实防御，另外使用药品的时机也要掌握好，否则得不偿失。熬过这段之后会相对简单一些，魔人暗的攻击时间很长，逃到背后用苍破刃牵制加磨血非常不错，但是要时刻留意对手的气槽。最后的阶段难度最大，主要就是范围超大的グランドダッシャー了，看准时机用二段跳加烈空斩可以躲过，但是落点要算好，同时这个时期要时刻注意自己的BG槽，一旦到了可以使用杀剧舞荒剑的时候就意味着即将胜利了，华丽地结束战斗吧。总结一下，本场战斗单挑的实际难度是相当大的，原因是对手的动作实在太快了，出招没有规律而且大多都有很强的钢体时间，过高的攻击力也使得稍有失误就会被秒杀，想要获胜除了不断尝试，熟练操作外，运气成分也很重要，当然，如果是三周目以上购买了单人游戏模式CC加倍的话将会轻松许多。另外再简单地谈谈关于无伤，追求无伤通过的话，最麻烦的就是他的魔神剑了，这样迫使我们不得不频繁地使用烈空斩逃跑，而且攻击的时候要拉开一定距离以晶术为主，操作上也要更加精细才行。



里昂

バルバトス

很讽刺的是，难度提高到CHAOS之后，バルバトス这个本该在游戏里扮演最强者的家伙反而成为了彻头彻尾的垃圾，由于弱点攻击时的命中率和会心率以及伤害大幅度上升，他惧怕闹钟的特点使得他在整个战斗过程中完全没有了出手的机会，那高达120万的HP也成了纯粹的摆设。属性上克制他的ジョニ一在90级才能习得的特技“まわれロンド”其效果实在是夸张得有点过分了，其余队员则随意安排，挑攻击力高的即可，主角的屠龙闪，マリ一的爆神狂刹以及リリス的死者の目觉め都非常不错。开场之后丢个闹钟过去，之后就是华丽的连击时间，由于一直处于浮空状态，他的Blast到了100%也反击不了，只能任凭鱼肉。如果中途不慎失误让他落了地，请立刻再使用一次闹钟，不然一旦让他给自己加上了刚体就等着被宰吧，然后重复以上过程。坦白说，即使是单人模式，只要附加上对应的属性以及操作熟练也是可以干掉バルバトス的。虽然这样的打法全无技术含量，但CHAOS难度下对手那2400的恐怖攻击力使得其他方式的挑战将承受巨大的心理压力，当然自认为操作变态的玩家完全可以尝试。



ミクトラン

即使是装备上了被公认为无赖的那套装备，想要在CHAOS难度下击败最终BOSS的第二形态也具有相当的难度，原因有两个：一是在战斗进行到一定时候，他开始会给自己附加上30HIT的刚体，被打破之后还会再加，有了这



30HIT的“金身”加上他原本就变态的攻击方式和讨厌的瞬移，使得最后阶段的战斗将变得异常痛苦；第二则是HP下降到大约5到6万左右的时候他会强制变为无敌状态并使用一次秘奥义，在一周目HARD难度下如果使用过一律减半的话，这招是杀不死满血的主角的，但是CHAOS难度下则具有了秒杀的效果，使得战斗往往到了这里就前功尽弃。好在他拥有火属性这个致命弱点，C难度下高等级的我方对他的杀伤力同样惊人，因此战斗一定要抢在他使用秘奥义之前用主角的斩空天翔剑结束，可能的话，最好连施放刚体的机会都不要给他。要注意，对最终BOSS使用闹钟是无效的，所以对连击的成功率要求极高，而且由于体形的关系，很难像对バルバトス那样使他长时间浮空，一旦不小心让他爆了气就必须立刻使用秘奥义来终止，之后再继续进行连段。说到这，小小抱怨一下本作在钢体设定上的不合理，这次的钢体和过去的高回避率不同，是完全的无硬直，在2代中起码还可以通过晶术来直接破坏防御，这次则除了强行打掉对手的刚体次数外别无他法。而且本作的BOSS相比过去丝毫



不弱，不仅AI更为积极，高难度下的攻击力更是达到了几乎一击必杀的地步，拿最终BOSS来说，第二形态的几种攻击方式都是极难回避的，如果此时还给他加上那么久的刚体简直是噩梦了，这也是为什么游戏里在面对强力敌人时要这么强调连击重要性的原因了，而高难度对于弱点攻击的命中和Cri率的加成，意义也在于此。最后要提一下的是，在读取了通关存档再次挑战最终BOSS的时候，其第二形态会有所强化，也就是传说中的“真・最终BOSS”，最大的改变就是增加了几个不定期使用的秘奥义，仔细看的话其实就是我方的那个隐藏秘奥义，威力就不用说了……当然，打法并没有本质性的改变，不能一次解决的话就直接读档吧。



称号

共通称号

称号	取得条件
ダッシュ系列称号	和ノイシュタット广场上的小孩玩赛跑小游戏取胜后获得
ディスカバリー称号	参照分支事件“找寻发现物”
クイズ称号	参照分支事件“目标是杂学王”
自由称号	第二部和ルーティ合流后，和ダリルシェイド王城牢房里的牢屋男对话后获得
温泉称号	参照分支事件“温泉事件”
交易称号	成功完成10次委托任务后获得
最强称号	击败隐藏迷宫最底层的巴鲁巴托斯后获得

スタン

称号	取得条件
飞行龙密航者	初期拥有
田舎の正直者	和ダリルシェイド饰品屋前的男子对话，选择第一项
妙剑の使い手	和ノイシュタット街中央的年轻人对话，选择第二项
リーネの青年	在リーネ村和フィリア合流后，和村长的女儿对话，选择第二项
优しい嘘つき	始祖龙入手后，ダリルシェイド中间场景左边的民家事件后获得
斗技场霸者	斗技场击败リリス后获得
真正マスター	集齐透镜后，装备称号“妙剑の使い手”和ストレイライズ大神殿圣堂里的アイルツ对话，剧情后获得
运命の子	第二部，コングマン装备称号“爱に生きる男”，回リーネ村和バッカス对话后获得
リリスの兄	ラディスロウ浮上后，チェルシー装备称号“大人に憧れる少女”，去トーンの山小屋和アルバ对话后发生事件获得
少年探侦	ラディスロウ浮上后，装备称号“リーネの青年”，回リーネ村和トーマス对话发生事件后获得
名探侦!	参看分支事件“名侦探”
スタドン	ノイシュタット斗技场完成小游戏陛下の太鼓后获得
ダッシュ上京少年	共通称号“ダッシュ系列”
ナチュレンジャー	共通称号“ディスカバリー”
クイズ研究会员	共通称号“クイズ”
リーネ代表	共通称号“自由称号”
正义の眼差し	共通称号“温泉称号”
お上り商人	共通称号“交易称号”
太阳の勇气を继ぐ者	共通称号“最强称号”

ウッドロウ

称号	取得条件
剑弓战士	初期拥有
イザークの息子	マリ一记忆恢复后，去サイリル和她家附近的少年对话，选第二项
ファンダリア王	第二部时和ハイデルベルグ宿屋2楼的女性对话，选第二项
ロイヤルオーラ	第二部装备称号“イザークの息子”和ダリルシェイド武器店附近的女郎对话后发生事件获得
ドッペルゲンガー	参照分支事件“ドッペルゲンガー”
兄きぶん	和スタン的称号“リリスの兄”同时取得
本家杂学王	和 フィリア的称号“元祖杂学王”同时取得
ダッシュ王家	共通称号“ダッシュ系列”
ナチュレンジャー	共通称号“ディスカバリー”
クイズ研究会男子部长	共通称号“クイズ”
セレブ代表	共通称号“自由称号”
ポーカーフェイス	共通称号“温泉称号”
国家事业商人	共通称号“交易称号”
冰雪と春风の守护者	共通称号“最强称号”

フィリア

称号	取得条件
ストレイライズ神官	初期拥有
觉悟のまなざし	和ノイシュタット道具屋前的女性对话，选第二项
乙女のまなざし	第二部开始，已经取得称号“觉悟のまなざし”的情况下，再次和ノイシュタット道具屋前的女性交谈，选第二项
バードアウトケージ	参照分支剧情“父女再会”
ボムアルケミスト	第二部开始后和クレスタ广场上带狗的女性对话发生事件后获得
A级エージェント	装备称号“觉悟のまなざし”和ストレイライズ大神殿圣堂里的アイルツ对话后获得
神の妻	第二部和ルーティ合流前开始取得可能，和ストレイライズ大神殿圣堂里的アイルツ对话后获得
やきもっちん	装备称号“乙女のまなざし”和ノイシュタット广场中央的年轻男子对话后获得
元祖杂学王	第二部和ハーメンツ村ウォルト宅邸前的少年对话后获得
ダッシュ神官	共通称号“ダッシュ系列”
ナチュレンジャー	共通称号“ディスカバリー”
クイズ研究会女子部长	共通称号“クイズ”
ストレイライズ代表	共通称号“自由称号”
くもりメガネ	共通称号“温泉称号”
薄利多卖商人	共通称号“交易称号”
六大元素の申し子	共通称号“最强称号”

ルーティ

称号	取得条件
レンズハンター	初期拥有
强欲の魔女	和ダリルシェイド王宫前的セインガルド兵对话，选第一项
すっきりお姐さん	通过海底洞窟后，和シデン领主馆前的女子对话，选第一项
元レンズハンター	第二部里和クレスタ孤儿院里的修女对话，选第二项
孤儿院の长女	ラディスロウ浮上后，去クレスタ和町长家门前的修女对话，之后フィリア装备称号"A级エージェント"，在町长家的窗前调查一下，再分别在喷泉前的狗、道具屋的右边、宿屋前的空地以及右边的草丛中找到藏匿的孩子们后获得，注意最终迷宫出现后取得不可
インビジブルハンド	装备スタン的称号"优しい嘘つき"和ダリルシェイド的透镜屋对话发生事件后获得
ガルド乙女	装备称号"すっきりお姐さん"和クレスタ孤儿院深处房间里的修女对话后获得
现实主义者	和スタン的称号"优しい嘘つき"同时入手
素直な女の子	参照分支剧情"粗暴士兵"
母似	始祖龙入手后，装备称号"ガルド乙女"以及マリー装备称号"家庭料理人"的情况下和修格宅邸2楼房间里的女佣对话，之后出房间再进去对话后获得
エヴァーティーン	始祖龙入手后，装备称号"孤儿院の长女"，去クレスタ和孤儿院里的修女对话后获得
ギャンブルーティ	外壳完成后，在所持金钱数最后一位为1的情况下去ハイデルベルグ的宿屋住宿后获得
ダッシュハンター	共通称号"ダッシュ系列"
ナチュレンジャー	共通称号"ディスカバリー"
归宅部	共通称号"クイズ"
美少女代表	共通称号"自由称号"
スレンダー	共通称号"温泉称号"
あきんど	共通称号"交易称号"
守护慈爱の天使	共通称号"最强称号"

リオン

称号	取得条件
王国客员剑士	初期拥有
スウィートボーイ	和ノイシュタット街的公园里的男子对话后获得
ダッシュナイト	共通称号"ダッシュ系列"
セインガルドの蔷薇	ウッドロウ和チェルシー在スノーフリア加入后，和入口附近的女性对话后获得
ナチュレンジャー	见注释
空から见守る者	见注释
クイズ研究会幽灵部员	见注释
客员剑士代表	见注释
转生守护剑士	见注释

注：リオン最后的几个共通称号仅仅是游戏内设数据，正常情况下是无法取得的

マリー

称号	取得条件
记忆のない女战士	初期拥有
家庭料理人	上部去セインガルド城食堂发生剧情获得
元义勇军メンバー	サイリルの街和マリー家门前的女性对话，选第一项
ダリスの妻	第二部，和スノーフリア广场上的女性对话，选第二项
ねこバーニン	进入猫人基地发生事件后自动获得
奥样ネットワーカー	装备称号"ダリスの妻"和ダリルシェイド宿屋右边的三人组对话后获得，最终迷宫出现后取得不可
ブレイカー	和ダリルシェイド中间场景右侧民家里的老人对话后获得
ダッシュ战士	共通称号"ダッシュ系列"
ナチュレンジャー	共通称号"ディスカバリー"
クイズ研究会OG	共通称号"クイズ"
记忆丧失代表	共通称号"自由称号"
ボンキュ	共通称号"温泉称号"
战斗商人	共通称号"交易称号"
バイナリスターズ	共通称号"最强称号"

リリス

称号	取得条件
スタンの妹	初期拥有
炎ガール	スタン装备称号"リリスの兄"回リーネ村和バッカス对话发生事件后获得
ドラゴンフォスター	ラディスロウ浮上后，チェルシー装备称号"猎号拥桂"回リーネ村和トーマス对话发生事件，然后出屋子再进去获得，最终迷宫出现后取得不可
ダッシュ家事手传い	共通称号"ダッシュ系列"
セワヤキジャー	共通称号"ディスカバリー"
クイズ研究会转校生	共通称号"クイズ"
妹キャラ代表	共通称号"自由称号"
温泉妹	共通称号"温泉称号"
卖り子	共通称号"交易称号"
トリプルスター	共通称号"最强称号"

ジョニー

称号	取得条件
道化のジョニー	初期拥有
シデン家の末っ子	モリュウ领街屋顶上的男子对话，选第一项
ロイヤルピエロ	去オベロン社工场前和ダリルシェイド港口的イスアード将军对话，之后在ジョニー重新加入后再次和他对话获得
封印男	和シデン领主馆前的女孩对话，选第一项
哀斗乐士	二部ジョニー加入后，ルーティ装备称号"素直な女の子"，去モリュウ领有地下仓库的房子里1楼的楼梯处获得
音游乐人	参照分支事件"ジョニー的乐器"
ジョニカツ	ノイシュタット斗技场里玩小游戏"陛下の太鼓"得到高分后获得
ダッシュピエロ	共通称号"ダッシュ系列"
ナチュレンジャー	共通称号"ディスカバリー"
クイズ研究会コーチ	共通称号"クイズ"
岛国代表	共通称号"自由称号"
しっとりスケベ	共通称号"温泉称号"
海外展开商人	共通称号"交易称号"
ジョニ—HDRX	共通称号"最强称号"

コングマン

称号	取得方式
チャンピオン	初期拥有
トップレスマン	第二部和スノーフリア入口附近的女性对话，选第二项
街のヒーロー	和ノイシュタット广场右下的大叔对话，选第一项
铁拳王	第二部，和ノイシュタット道具屋前的小孩对话后获得
☆スター☆	始祖龙入手后，装备称号"トップレスマン"和ノイシュタット冰激凌屋附近的男性对话，完成小游戏后获得
神に战いを挑む男	第二部和ルーティ合流前开始取得可能，和ストレイライズ大神殿圣堂里的アイルツ对话后获得
爱に生きる男	第二部，装备ジョニー的称号"ロイヤルピエロ"后和ノイシュタット斗技场里的护士对话后获得
ダッシュマッチョ	共通称号"ダッシュ系列"
ナチュレンジャー	共通称号"ディスカバリー"
クイズ研究会战力外	共通称号"クイズ"
筋肉代表	共通称号"自由称号"
ゆでだこ	共通称号"温泉称号"
オフィシャル商人	共通称号"交易称号"
ヘラクレスアームズ	共通称号"最强称号"

チェルシー

称号	取得方式
小弓ガール	初期拥有
こどな	第二部和ハイデルベルク入口附近的小孩对话，选第一项
美人薄命	和スノーフリア宿屋左边房子里的男性对话，选第二项
大人に憧れる少女	ラディスロウ浮上后，在入口右下方的小房间里发生事件后获得，注意外壳完成后就拿不到该称号了
天真烂漫	スノーフリア温泉开放后前往发生事件后获得
女伏の假面	始祖龙入手后去初次遇见チェルシー的地方的大树前发生事件后获得
猎号拥桂	ノイシュタット斗技场里玩"ウィアードショット"小游戏得到C级以上评价时获得
ダッシュ孙	共通称号"ダッシュ系列"
ナチュレンジャー	共通称号"ディスカバリー"
クイズ研究会中等部	共通称号"クイズ"
子供の部代表	共通称号"自由称号"
成长期	共通称号"温泉称号"
成り上がり商人	共通称号"交易称号"
アルテミスアイズ	共通称号"最强称号"

注：这里还是要再次强调一下，本作里很多分支情节的触发包括不少称号的取得都有极其严格的时期限定，而且限定的时间期限很模糊，加上很多事件的触发都建立在已经获得某些称号或者达成某些条件的基础上，一旦错过就只能下周目重来了。所以必须在满足条件的时候就立刻前去触发，特别是某些时期限定的连续事件，只要少完成一个步骤就前功尽弃了。还有就是游戏里还有部分分支事件本文中并未提及，比如漆黑之翼以及七将军的相关剧情，一是事件的完成并没有额外的奖励，二自然是由于篇幅所限，这里就只能向各位读者说声抱歉了。



文 十六夜　美编 一刀

《如龙2》分支任务详尽研究



众所周知，《如龙》备受玩家好评的几个要素中，数量众多的分支任务是其中最受欢迎的。与前作相比，《如龙2》的分支任务无论是数量还是内容丰富度都更为出色。游戏中当剧情进行到一定程度时，玩家在街道上就能触发或是接到这些与主线情节毫无关系的分支任务，有些是拜托玩家帮忙寻找物品，有些是请求玩家救助，可以说是从喂猫到追查绑架应有尽有。完成分支任务后，除了能够获得金钱与经验值的奖励外，还能够得到各种武器或道具，甚至是必杀技。

以下就列出目前已知的分支任务最早出现的时间以及完成方法，需要注意的是，有些任务是需要之前完成特定任务才会出现的，另外，有些任务还有时间限制，因此大家一定要注意。

研究中心 RESEARCH CENTER

如龙2	SEGA	A·AVG
PS2 龙が如く2		日版
2006年12月7日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

时计卖り

第二章·关西

◆苍天堀通り东最东端的中年男人对话，选择“见る”、“买わない”、“付えない”

◆与苍天堀の男发生战斗

奖励 胜利后获得300经验值

妊妇

第二章·关西

出现条件 “彼女へのプレゼント2”完成

◆与苍天堀侧道西毗沙门桥下面的孕妇对话

◆被勒索20万时选择“付わない”

◆与街のゴロツキ发生战斗

奖励 胜利后获得3万以及500经验值

食い逃げ

第二章·关西

◆与苍天堀通り西的白蛇ラーメン店店员对话

◆与毗沙门桥上最胖（左侧的胖子）男人对话，选择“お前が食い逃げ犯だ”

◆与苍天堀の男发生战斗

奖励 胜利后获得2万以及500经验值

まぐたこの店员と颜驯染み

第二章·关西

◆在まぐたこ（苍天堀通り东最东端）累计购买7次章鱼烧（たこやき）

奖励 胜利后与まぐたこの店员成为朋友并获得700经验值

备注 购买章鱼烧种类不限，只要累计消费7次。

与店员成为朋友后，玩家在苍天堀东战斗时能够发动协力必杀

彼女へのプレゼント1

第二章·关西

◆在CLUB SEGA，与抓娃娃机前的男子对话，选择“オレが取ってやろう”

◆玩抓娃娃机获得“ロボ部长”

奖励 获得3万以及300经验值

备注 3次都失败的话，选择“もう一度やらせてくれないか”可以继续挑战

彼女へのプレゼント2

第二章·关西

◆完成“彼女へのプレゼント1”在苍天堀侧道西的路上拣到“ロボ部长”

◆返回CLUB SEGA，与抓娃娃机前的男子对话

◆玩抓娃娃机获得“ロボ课长”

奖励 获スイス制高级腕时计和500经验值

备注 スイス制高级腕时计是“彼女へのプレゼント3”的重要道具，大家不要一拿到就马上跑去套现，真卖掉了的话可以在ルマルシェ购买到。

彼女へのプレゼント3

第二章·关西

出现条件 完成“妊妇”

◆与CLUB SEGA内，抓娃娃机前的男子对话

◆将スイス制高级时计还回去

奖励 获イタリア制リング以及700经验值

彼女へのプレゼントその后

第三章·关西



◆在CLUB SEGA苍天堀店，与抓娃娃机前的男子对话

奖励 获ゴールドロボ社长以及1000经验值

新人艺人コンビの恼み

第四章·关西

出现条件 先完成麻将馆与江崎的战斗

◆在ステイル的吧台与南泽对话，选择“あきらめるんじゃない”

◆离开ステイル后遇到北川

◆与北川发生战斗

◆接受南泽的请求，选择“分かった”

◆在苍天堀东サンライズ门前追上北川

奖励 获得经验值1000

佐伯先生 出会い篇

第四章·关西

◆在招福街西的出租车站替议员解围

◆与苍天堀の男发生战斗

奖励 胜利后获幸福追求の本和500经验值

アルバトロス赤木

第四章·关西

出现条件 玩高尔夫5次以上

◆与横堀ゴルフセンター内的赤木对话

◆选择挑战宇宙人コース

◆总共达到800分以上挑战成功

奖励 习得ゴルフの极み，获得赤木のサイン入り5番アイアン以及2000经验值

金松 茂 出会い篇

第四章·关西

◆在招福街西的ドン·キホーテ门前撞上金松茂

◆选择“大丈夫だ”

奖励 获得10万以及200经验值

备注 选择“骨が折れたかもしれない”会获得10万以及200经验值，但会导致系列任务结束。

苍天堀の呼び入みと颜驯染み

第四章·关西

◆在苍天堀通り的つぼらや附近，与NPC会话

◆与苍天堀のチンピラ发生战斗

奖励 胜利后与苍天堀の呼び入み成为朋友并获得200经验值

神室街ヒルズの劳动者と颜驯染み

第五章·关东

出现条件 完成与真岛的战斗

◆在赛の河原入口处的厕所前与坐在地上的工人对话

◆选择给他タウリナー之类的恢复剂

奖励 与神室街ヒルズの劳动者成为朋友

伪桐生

第五章·关东

出现条件 完成与真岛的战斗

◆在チャンピオン街发生剧情触发分支任务

◆跟随冒牌桐生来到七福通り

◆在路上遇到JEWEL的店长

◆在JEWEL前与冒牌桐生和冒牌シンジ发生战斗

奖励 胜利后获得5000经验值

高级车

第五章·关东

出现条件 完成与真岛的战斗

◆ミレニアムタワー北面，MEB前碰到停在路边的黑色轿车

◆无论选择什么都会发生战斗

奖励 胜利后获得5万以及500经验值

备注 战斗中发动与轿车相关的必杀技后战斗直接结束，否则只能获得2万。

殴ってみろ屋

第五章·关东

◆在七福通り的停车场中与殴られ屋打赌，30秒内击中他就算胜利

奖励 胜利后获得5万以及1000经验值

备注 挑战前需要解除身上的武器及装备。

可以反复进行挑战，但每次都要支付5000元。

殴られ屋必定会闪过玩家的第一下攻击，因此建议将他引到两辆车之间，这样就能很容易地打到他了。



Be My Baby

第五章·关东

◆在ピンク通り北与权田原组发生战斗

◆剧情结束后与权田原组发生战斗

奖励 胜利后获得4000经验值

九州一番星の店长と颜驯染み

第五章·关东

◆在九州一番星吃过所有的拉面

奖励 与九州一番星の店长成为朋友并获得200经验值

メールでお仕事

第五章·关东

出现条件 完成“殴ってみろ屋”

◆在剧场北西与ごつい男对话，将电话号码告诉他

◆很快玩家会收到短信，按要求去儿童公园

◆在儿童公园的长椅下面获得钥匙，前往储物柜获得绿の箱

◆再次接到短信后将绿の箱交给ピンク通り小巷里穿西服的男子

◆按照短信写的前往保龄球馆

◆在保龄球馆与厕所前ヒゲの男对话，选择“铃は何个必要だ？”

◆与神室街の男发生战斗

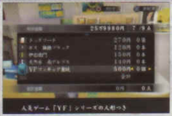
◆返回剧场北西与ごつい男对话，在七福通り西追上他后发生战斗

奖励 胜利后获得20万以及1000经验值

备注 获得绿の箱后会被询问是否打开，选择打开的话分支任务便会直接结束。

幻のフィギュア

第五章·关东



◆在ポッポ天下一通り店与货架前的男子对话

◆在店中购买食玩（500元）后，与男子对话

奖励 获得3个レアなフィギュア，国产ダイバーズウォッチ以及700经验值

えびすや神室街の店员と颜驯染み

第五章·关东

◆在えびすや累计消费超过9次

◆之后再次来到店中，与前台对话后帮忙追赶强盗

◆与神室街のチンピラ发生战斗

奖励 胜利后与えびすや神室街の店员成为朋友并获得700经验值

アメリカン野球

第五章・关东

出现条件 在バッティングセンター玩5次以上

◆与吉田バッティングセンター店内的ボブ对话

◆总共达成10次本垒打挑战成功

奖励 习得バットの極み，获得ボブのサイン入りボール以及3000经验值

备注 挑战失败就要损失1万元

龙宫城

第五章・关东

◆在天下一通り帮助流浪汉，与神室街のチンピラ发生战斗

◆胜利后乘坐スーパータートル号到龙宫城

奖励 获得1000经验值

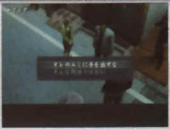
备注 完成分支任务后，玩家便可以随时来龙宫城

龙宫城1F有西式赌场，2F有日式赌场，4F有将棋馆

与1F的末吉对话后，斗技场比赛中就能遇到他。

元カレ

第五章・关东



◆在"エイジア"附近的路边与男子对话，花费1万获得エミ的情报

◆累计前往"エイジア"3次，最后一次要看完表演

◆在舞台下接到エミ的信

◆离开"エイジア"时遇到エミ，选择"いいだろう"后エミ的前男友出现

◆选择"俺のエミ～"后，回答前男友提出的3个问题

1：カップのサイズは？——D75

2：击退した技は？——大外かり

3：好みのタイプは？——任意选择

◆与街のゴロツキ发生战斗（打中一次便直接结束）

奖励 胜利后获得高级アクセサリー以及700经验值

演歌横丁

第五章・关东



◆在チャンピオン街的"シェラック"前触发分支任务

◆剧情结束后与神室街のヤクザ发生战斗

◆剧情结束后与冈村组发生战斗

奖励 胜利后获得银の皿以及1500经验值

对战台

第五章・关东

◆在CLUB SEGA剧场前店，与人对战两次YF6

◆全胜后与神室街の男发生战斗（两次）

奖励 获得丰后清水の刀、两人志以及2000经验值

亚天使のママと颜驯染み

第五章・关东

◆第二次来到亚天使时，与柜台前的妈妈桑对话

◆与神室街のチンピラ发生战斗

奖励 胜利后与亚天使のママ成为朋友并获得200经验值

千两通りのキャッチと颜驯染み

第五章・关东

◆在昭和通り东，与NPC对话后与神室街のチンピラ发生战斗

奖励 胜利后与千两通りのキャッチ成为朋友并获得200经验值

ヒマワリ援助1

第五章・关东

◆在中道通り入口（出租车站旁）与园长对话

◆捐献1万元

◆与园长对话，选择"好きなことをさせる"

◆稍后接到遥发来的短信

◆稍后桐生自动给モゲサ打电话

◆在剧场前广场与モゲサ对话

◆稍后接到遥发来的短信

奖励 返回中道通り的入口处，与园长对话获得300经验值

ヒマワリ援助2

第五章・关东

◆在中道通り入口与园长对话并赞助3万元

◆再次与园长对话选择"分かった"

◆赞助25万元

◆稍后接到遥发来的短信

奖励 与园长对话获得ヒマワリの绘以及500经验值

ヒマワリ援助3

第五章・关东

◆与园长对话并赞助5万元

◆从园长口中得知被敲诈500万

◆稍后接到敲诈电话

◆与町のゴロツキ发生战斗

◆胜利后获得名片"イミテーションリフォーム"

◆稍后接到遥发来的短信

奖励 与园长对话获得子供たちの手作りクッキー以及1000经验值

ヒマワリ援助4

第五章・关东

◆与园长对话并赞助10万元

◆再次与园长对话选择"协力しよう"

◆在贵重品一栏中选择之前得到的名片，拨打电话

◆稍后接到遥发来的短信

奖励 与园长对话获得手编みのマフラー，遥の写真以及3000经验值

放火魔

第五章・关东

◆在中道通り的"カフェセントラル"门前看到放火魔

◆追上放火魔后发生战斗

奖励 胜利后获得7万以及500经验值

ボウリング

第五章・关东

出现条件 打保龄球5次以上

◆在保龄球馆柜台前与3人组对战获胜

◆与神室街のチンピラ发生战斗

奖励 习得ボウルの極み以及1000经验值

备注 完成分支任务后保龄球开启上级模式

パチスロエース

第五章・关东

出现条件 玩柏青嫂10次以上

◆在柏青嫂店入口处与NPC对话

玩家身上有3000枚以上的代币时获得からあげ便当，金の皿以及3000经验值

将棋2

第五章・关东

出现条件 在龙宫城4F玩将棋2次以上

◆坂井出现，玩家给他食物后可以挑战

奖励 将棋获胜后获得コインロッカーの键(49番)以及1000经验值

麻雀

第五章・关东

出现条件 在神室街的雀庄玩4次以上麻将

◆离开雀庄时与男人对话选择"そうだ"后比赛麻将

奖励 麻将胜利后获得イタリア制高级ネックレス以及3000经验值

备注 只有在首次挑战中胜利才能获得最高奖励，再挑战之后胜利只能获得2个银の皿，建议大家挑战前先去存盘。

剧场前の若者と颜驯染み

第五章・关东

◆在剧场前广场替少年解围

◆与神室街のチンピラ发生战斗

奖励 胜利后与剧场前の若者成为朋友并获得200经验值

儿童公园の醉っ付いと颜驯染み

第五章・关东

◆与儿童公园里的醉汉对话，选择给他日本酒（ポッポ天下一通り店有售）

奖励 与醉っ付いの男成为朋友并获得200经验值

古牧の修行～对拳枪ケンカ篇～

第五章・关东

◆在チャンピオン街的空地与古牧对话

◆选择"对拳枪ケンカ指南"后进行练习

◆获得古牧真传后再次练习

奖励 习得古牧流火绳封じ

备注 分支任务完成条件不明。

第二次练习时要靠近拿枪的敌人才能按△键发动必杀。



极道经营1 キャバクラ"マリエッタ"经营

第五章・关东

◆在七福通り东，与神室街のヤクザ战斗，帮助停车场旁"マリエッタ"的老板解围

◆在被询问是否愿意接管"マリエッタ"时选择"しょうがねぇな"

◆在剧场前说得茧加入（穿豹文大衣的女子）

◆业绩达到中等偏上后会发生女招待吵架事件，解决方法是给其中一人"イタリア制マフラー"（ル・マルシェ有售）

奖励 业绩达到MAX后会提议第一次扩建，扩建后获得イタリア制男性用ネックレス以及500经验值

第一次扩建后

◆业绩达到1/4后マサシ来电话说店里出事了

◆回到"マリエッタ"与神室街のヤクザ战斗

◆事件解决后女招待リカ辞职

◆在チャンピオン街说得あきら和まゆ加入

◆在中道通り说得花子加入

◆业绩达到中等偏上后发生服务员携500万逃走，从店内女招待口中得知在中道通り的小巷（地图上えびすや的上方）

◆找到服务员后与神室街のギャング战斗

奖励 业绩达到MAX后会提议第二次扩建，扩建后获得ラッキープレス以及1000经验值

备注 在前往中道通り说得花子加入前，如果先与东城会的花子对话就可能会发生BUG，导致游戏无法继续进行



第二次扩建后

◆在千两通り说得蓝加入

◆在千两通り北（フュージョン附近）花10万说得さくら加入

◆业绩达到中等时发生女招待No.1ちなつ被"リリス"老板挖角事件

◆前往"リリス"，与店前的百合对话

◆稍后接到マサシ的电话，返回"マリエッタ"与"リリス"老板战斗

◆停业后经过一段时间再返回"マリエッタ"（比如第六章之后）

奖励 获得スーツ以及1000经验值

备注 在制订料金的时候，如果在第二次扩建后直接选择最高的料金，则会发生无法经营的BUG，导致分支任务无法完成。

女招待的状态保持在3/4以上就可以，方法为在办公室单独面谈。下表是全员的出现时间以及增加状态的选项。需要注意的是这里列出的只是推荐选项，并不是绝对会提升状态。提升状态最佳的办法就是给10万的奖金……



姓名	说得时期	说得场所	推荐谈话
ちなつ	初期员工	一	はめる
美穗	初期员工	一	はめる
リカ	初期员工	一	说教
茧	开始经营后	剧场前	はめる
あきら	リカ辞职后	チャンピオン街北	说教
まゆ	リカ辞职后	チャンピオン街西	はめる
花子	リカ辞职后	中道通り真ん中	はめる
さくら	第二次扩建后	千两通り（花费10万）	说教
蓝	第二次扩建后	ラブインハートの近く	はめる
百合	挖角事件发生后	リリス店前	奖金

古牧の修行~复数人组み手篇~
第五章·关东

◆在チャンピオン街的空地与古牧对话
◆选择“全方位攻击指南”后进行练习
◆获得古牧真传后再次练习

奖励 习得古牧流无手返し

备注 分支任务完成条件不明。
第一次练习，需要利用反身攻击打背后的敌人。
第二次练习，只有在不防御不摆架势的情况下才能按△键发动必杀。

古牧の修行~ヒートの秘传篇~
第五章·关东

◆在チャンピオン街的空地与古牧对话
◆选择“素早くヒート状态になるコツ”后进行练习

奖励 10秒以内进入Heat状态后获得タフネスエンペラー

备注 分支任务完成条件不明。
利用地上的砖块攻击能够快速积攒必杀值。

レスラー休业中
第五章·关东

◆龙宫城5F与大场对话后发生战斗

奖励 胜利后习得投げ潰しの極み

备注 玩家需要事先解除武器和装备才能开始战斗。

レスラー世界を食べる
第五章·关东

出现条件 完成“レスラー休业中”且玩家心Lv.5以上

◆与大场对话后分别3次给他“おでん盛り合わせ”吃
◆吃完后与他对话发生战斗

奖励 胜利后习得怪力の極み

备注 玩家需要事先解除武器和装备才能开始战斗。
完成“レスラー休业中”后需要间隔一段时间再来。
打法以两连击加抓捕后的追打为主。

レスラー世界を飲む
第五章·关东



出现条件 完成“レスラー世界を食べる”且玩家体Lv.6以上

◆与大场对话后分别3次给他“スタミナンロイヤル”喝
◆喝完后与他对话发生战斗

奖励 胜利后习得剛力の極み

备注 玩家需要事先解除武器和装备才能开始战斗。
完成“レスラー世界を食べる”后需要间隔一段时间再来。

灵媒师
第六章·关东

出现条件 完成“高级车”

◆在桃源乡前从一名男子手中获得“汚れたビデオ”
◆在录像店观看“汚れたビデオ”，离开时遇到灵媒师
◆与灵媒师对话后选择“断る”
◆追赶穿红色服装的女性来到泰平通り东
◆在白色汽车的后面找到隐藏的纸条
◆来到第3公园前空地，与谜の集团发生战斗

奖励 胜利后获得10万以及1000经验值

怪しいビデオ
第六章·关东

◆在韩来旁边的街道旁，花2万购买钥匙
◆在录像店观看储物柜中获得的“怪しいビデオ”
◆前往“アルプス”，与店员对话后追赶犯人并发生战斗

奖励 胜利后获得10万元并与“アルプス”的店长成为朋友

スリ团その1
第六章·关东

出现条件 完成“怪しいビデオ”且拥有2万元以上资金

◆在中道通り撞上戴紫色棒球帽的小子，被偷2万元
◆在“スマイルバーガー”获得偷窃团伙的情报
◆拥有3万元以上资金后在中道通り撞上戴紫色棒球帽的小子，被偷
◆先选择“财布确认”，之后前往第三公园发生战斗

奖励 胜利后获得8万元以及700经验值

スリ团その2
第六章·关东

出现条件 完成“スリ团その1”

◆从スマイルバーガー店长口中获得进一步情报
◆在第三公园与之前戴紫色帽的小子对话，得知组织的总部位置
◆来到中道通り的小巷（六兰庄后面），进入事务所选择“见逃してくれ”、“见逃さない”发生战斗

奖励 胜利后获得15万以及1500经验值

わらしべ传说1
第六章·关东

◆在“マッハボウル”门前与マイケル直裁对话
◆听完他的歌后选择“最悪”

奖励 获得ヒップホップCD以及500经验值

わらしべ传说2
第六章·关东

出现条件 完成“わらしべ传说1”

◆在七福通り西的出租车站与路边的老人对话
◆选择给他ヒップホップCD

奖励 获得高级万年笔以及1000经验值

わらしべ传说3
第六章·关东

出现条件 完成“わらしべ传说2”

◆在七福街停车场与路边蹲着的工人对话
◆选择给他高级万年笔

奖励 获得ハイブリッド长靴和1000经验值

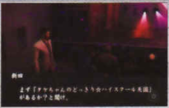
わらしべ传说4
第六章·关东

出现条件 完成“わらしべ传说3”

◆在ミレニアムタワー前，与坐在长椅上的女子对话
◆前往神室街ヒルズ入口（厕所前），与穿芭蕾舞鞋的流浪汉对话
◆选择给他ハイブリッド长靴，获得ダンサーシューズ
◆返回ミレニアムタワー前，与刚才的女子对话

奖励 获得イタリア製リング和3000经验值

ビームの谜
第六章·关东



出现条件 与16ビット战斗后

◆在剧场前广场与森田对话
◆前往ピンク通り的“エイジア”，与新田（舞台左侧）对话
◆支付5万元获得暗语
◆与ビーム店店员对话，选择“タケちゃんのどっきり☆ハイスクール天国あるか？”
◆输入1989

奖励 获得1000经验值

备注 1989是柏林墙被推倒的年份，完成分支任务后，可以随时在这里买卖武器、装备。

ブラックサンダー
第七章·关东

出现条件 与バンダム店长战斗后

◆在“スターダスト”与ユウヤ对话
◆离开时与ミユ对话
◆稍后接到有人捣乱的电话
◆与ブラックサンダー发生战斗1
◆与ブラックサンダー发生战斗2

奖励 获得4649经验值

极道经营2 ホストクラブ“アダム”
第五章·关东



经营“アダム”属于比较特殊的分支任务，在这里干活不用固定在店中坐班，只要在接到电话后去店里就行，而且此任务并不受时间限制，只要成功接待完一个客人后就会有下一个挑战。

◆在ホテル街与前男公关对话触发分支任务
◆前往アダム与镜对话接受面试
◆与店内的前辈对话
◆在七福通り拉拢3名女性来店

奖励 获得3000元以及200经验值

备注 面试时的问题对后面剧情发展没有实际影响。
七福通り的三名女性：
与便利店旁边的女性对话，选择“ナンパです”、“こういうのはじめてなんです”。
与便利店另一侧街道上的女性对话，选择“それよりいいホストクラブありますよ”、“面白いホストがいっぱいですよ”。
在儿童公园与大妈对话

接到镜的电话后前往“アダム”(第1次)

◆协助店里的No.1接待客人
◆获得8000元以及500经验值

备注 玩家在“アダム”的工作就是接待到访的女客人，与她们聊天，让她们感到高兴，客人的好感度表示在画面的左上角，最多有10颗心。以下列出的是目前已知的对话最佳选项，不排除有遗漏。



不过即使有未收录的选项，大家只要挑最能讨人欢心的话回答就可以。因为是聊天，因此无法把全部对话放出让大家参照，这里就只列出剧中的关键词/句，或是玩家按照给出的最佳选项回游戏中逐个寻找……

关键词/句	最佳选项
耳がキレイ	耳たぶ触ってもいいですか？
お腹痛い	药持ってきましょうか？
膝枕してもらって	いい仲ですね
あの人谁なの？	それは俺です
プレゼントは气持ちの问题だからね	值段なんて关系ないですよね
今日何の日	记忆力拔群ですね
愈しオーラが	タカヤさんベタ过ぎますよね
他の子に无い空气	男を魅了するフェロモンが~
酒饮めるの？	お安い御用ですよ
スカウトされた	勿体无いことしたな—
地方から~	それだけ认知された证ですよね
前の仕事は？	先生でしょ？
休みの日は	ボランティア活动してます
瘦せなきゃ	今のままで十分かわいいのに
浮气した事ある？	浮气は文化
もっとどっしり	いおりさんの美しさが原因です
水分补给を	お冷という名のシャンパンいきましょう
40岁越えても辉いて见える人	结局は中身ですよね
タカヤ君に无视された	モグラ并みの视力だから
店のイベント来てくれるよね？	もしかして彼氏と约束？

在最后客人会根据好感度选择最后追加的酒水，选择ゴールド额外增加4万、シャンパン白额外增加2万。

接到镜的电话后前往“アダム”(第2次)

◆首次坐台，目标是8万
◆目标达成后获得3万元以及500经验值
◆前往韩来与客人一同吃饭

备注 在韩来吃饭建议玩家将菜单全点一遍，这样不仅能够完成点菜的收集率，更能够直接获得上千的经验值。

关键词/句	最佳选项
ホストに行くきっかけ	イケメンホストが目当てですね
好きなタイプは？	知的で场の空气が读める人かな
洋服のサイズには困ったことない	ちょっと抱きしめてもいいですか？
ちょっと怖いよね？	俺がいるから心配いりませんよ
后ろ姿かっこいいよね	男は背中で语りますから
沉默はよくない。话题を振らなければ	いい服のセンスしてますね
のど渴いちゃった	シャンパンが似合ってますよ
浮气してるサイン	携带を离さない
どんな映画好き？	俺もサスペンスが大好きです
断れなくなっちゃう	断るときはちゃんと断りましょう
自分の时间が作れるし	その时间を俺の为に使ってください
部屋が广すぎるの	俺にも夜景を见せてくれませんか？
株にはまってる	俺に投资してくれた方が儲かりますよ
お酒饮めるの	何杯でもいけます
ホストは初めてです	でも俺、No.1になる自信があります
オラオラ营业は	ゴタゴタ言わずにボトル入れろ！
どういう客が嬉しい？	大人の游びが分かってる人かな
ホストのグランプリー	俺はあつこさんだけでいいです
饮み物どうします？	シャンパン3本いきません？
会社でも男の人に一度も诱われない	じゃあ俺が诱います
趣味、特にこれといったことはないね。	今度俺とデートしません？
颜をじっと见て	俺好みの颜

脅され仕方なく桐生を襲う男

第七章・关东

◆在ホテル街的吉田バッティングセンター门前与神室街の男发生战斗
◆前往ホテル北面，与胁迫者对话
◆追赶胁迫者来到东面，对话后发生与神室街の男的战斗

奖励 胜利后获得5万元以及500经验值

记忆を失った男

第七章・关东

出现条件 完成"メールでお仕事"

◆与七福通り东尽头的男子对话，选择"协力する"后发生战斗

奖励 连续两场战斗胜利后获得1500经验值

备注 分支任务只有在玩家一个人的时候才会出现

第一场战斗要用地上的棒子，进入第二场后就恢复为普通战斗了。

イ・リュウジョン 1～4

第七章・关东

完成"放火魔"

◆在七福通り的韩来门前与イ・リュウジョン对话
◆前往ピンク通り的"エイジア"
◆一同来到チャンピオン街的"亚天使"
◆继续前往拉面馆"九州一番星"
◆来到出租车站

奖励 全部完成后获得サイン入りブロマイド，30万元以及3500经验值

备注 在前往"エイジア"时结束任务能获得5万元以及500经验值。

在前往"亚天使"时结束任务能获得7万元以及1000经验值。

在前往"九州一番星"时结束任务能获得8万元以及2000经验值。

在途中一定要避免被女性FANS看到，累计被索要签名5次任务便失败。

漫画家

第七章・关东

◆"エイジア"南面十字路口与NPC对话
◆选择"助ける"后与神室街の男发生战斗

奖励 胜利后获得5万元

秘密のパーティ

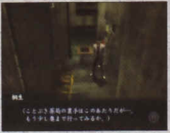
第七章・关东

◆与剧场前デボラ内的男子对话
◆从デボラ1层的大门进入舞场，与一名男子对话选择"テキーラトニックを三杯奢らせてくれ"
◆花费1万元购买入场卷
◆稍后收到ケン的短信
◆到达ことぶき药局后面的小巷，稍等一会后与出现的男子对话
◆选择"付わない"后发生战斗

奖励 胜利后获得10万元以及1000经验值

备注 因为有时间限制，因此收到短信后要立刻赶往ことぶき药局后面的小巷。

选择"付う"后分支任务直接结束，玩家在按键跳对话时要格外小心。



街の値段

第七章・关东

◆在"ジェラードショップ"帮助店长摆脱小流氓的纠缠
◆与神室街の男发生战斗
◆胜利后获得8万元以及500经验值

奖励 胜利后与"ジェラードショップ"的店长成为朋友

备注 战斗中先击倒律师则只能获4万元。

キミにあるもの仆にあるもの1

第七章・关东

出现条件 完成"秘密のパーティー"

◆在千两通り，和青年对话后发生与神室街のチンピラ的战斗

奖励 选择"弱音を吐くな"获得500经验值

キミにあるもの仆にあるもの2

第七章・关东



出现条件 完成"キミにあるもの仆にあるもの1"

◆在剧场前通り，救助女子与神室街のチンピラ发生战斗

奖励 将"キミにあるもの仆にあるもの1"那个青年介绍给她后获得700经验值

白莲师との出会い

第七章・关东

◆在セレナ下面的小巷与老婆婆对话
◆对话中选择"神室街の天下一通りの辺りだ"、"わかった"和"まあいいだろう"
◆与谜の外国人发生战斗
◆稍后收到老婆婆的短信
◆前往停车场，与老婆婆对话后发生战斗
◆稍后收到老婆婆的短信
◆在剧场前通り与老婆婆后，发生与谜の外国人的战斗

奖励 胜利后用获得的钥匙打开储物柜习得莲家操棒术

◆稍后收到老婆婆的短信
◆被拜托买铁伞系的武器

备注 只有在桐生一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及战斗。

玩家不用着急购买铁伞系武器，在完成之后的分支任务"鼻血"后就能够获得。

ユウヤの协力

第七章・关东

出现条件 完成"ブラックサンダー"后

◆前往スターダスト与ユウヤ对话

奖励 获得200经验值

魔性の女

第七章・关东

出现条件 完成"街の値段"

◆在泰平通り东与NPC对话后发生战斗
◆接受女子的请求，带她前往剧场前广场
◆途中发生3场战斗
◆到达剧场前广场后，与另一名女子对话获得7万元

奖励 接受邀请后再获得700经验值

武器ビデオ商人

第十章・关东

◆在第三公园前天下一通り小巷帮助商人，选择"付わない"
◆与神室街のヤクザ发生战斗

备注 完成"武器ビデオ商人"后可以购买道具。

购买影像后，观看影像习得技能，之后再次与商人对话能够购买新的影像

辰

第十章・关西

◆在苍天堀侧道东苍天堀川南岸与流氓对话
◆在严桥找到黑川
◆前往白蛇ラーメン与木下对话后发生与苍天堀の男的战斗
◆在严桥附近的苍天堀川东面与睡觉的村田对话
◆从辰手中购买武器

奖励 获得1500经验值

备注 完成分支任务后，便可以从辰手中自由购买武器了。



接到镜的电话后前往"アダム"(第3次)

◆正式开始坐台，目标是20万
◆目标达成后获得5万元以及500经验值
◆前往寿司吟与客人一同吃饭

备注 工作结束后会默认与客人一起吃饭，但需要玩家控制角色前往约会地点。

只有当完成了与客人的约会后，下一个客人才会出现，再加上又能够免费吃东西，挣经验值，大家就要紧跑一趟吧。

关键词／句	最佳选项
結婚したい、カズマさんが言って	今のままじゃダメ
迷ってるの	素直に归った方がいい
キモイよね	被害妄想も甚だしいですよ
将来の梦	いおりの旦那です
浮气する?	时と场合によりますね
クリスマスは?	彼女次第ですね
どこか変わった	气にならないかな
どんな仕事が好き?	人にもよりますね
寿司で何好き?	カッパ巻き
どんな車好き?	真っ赤なスポーツカー
指名変えちゃった!	そうやってコロコロ変えるんですか?
初恋はいつ?	记えてないかな
愈してくれたら	俺の接客は不满ですか?
太ったら嫌でしょ?	限度によりますね
ペアのマグカップ、一緒に飲めるね	シャンパンなら飲めます
寝る时の格好	その日によりますね
いい感じじゃない?	ショートの子が好きだな
オラオラ系なのかな?	どちらも关系ありません
お店来てくれない?	营业でなければ???
休みの日は?	友达と一緒です
のど渇きませんか?	俺が勝手に选びますよ
无性にのどが渇きますね	もっと2人の亲睦を深めましょう

接到镜的电话后前往"アダム"(第4次)

◆接待大妈，目标是40万
◆目标达成后获得10万元以及500经验值
◆前往ル・マルシェ，获得スイス制高级腕时计

备注 一定要赶在夜晚结束前赶往ル・マルシェ，否则便算玩家爽约。

关键词／句	最佳选项
100万ポンと置いたら	俺の热い抱拥ですね
硬派が一番	それでは口说けませんよ
どうしてくれますの?	粉雪が降る中で接吻
ババアだと思ってる、分かってることだし	泪は似合いませんよ+10万
5年前付き合ってた男に似てる	じゃあ変わりに俺と付き合いませんか
趣味は何?	ゴルフです
小遣い欲しい?	それなら俺を指名し続けてください
当ててごらんなさい	男を骨抜きにするテクニック
どう思います?	俺もプロポーズできますか?
ホストと紹介するのも	恋人でいいじゃないですか
一度、寝てみたいわ	俺が优しく包み抱みますよ
200万盗まれた	无事でなによりです
どこを见てそう言える	ムダ毛の处理
爱人契约を结べば～	契约なんて必要ありません
女の价值は	いろいろな相性でしょうか
金目当てで	男を见る目がありますね
カズマさんにいくら使うか	アナター
デートに连れて行くなら	ホテルのスイートルーム
何かの运命ですわ	运命は自分で切り开くものですよね
一晩付き合うとしたらいくらで?	サービスの内容によります
なにができますの?	俺の热い抱拥ですね
のど渇きませんか?	ゴールドがお似合いですよ
ボトル入れませんか?	2人で干杯しましょうよ

接到"アダム"No.1，タカヤ的电话后前往"アダム"

◆接待鲇美，目标是300万
◆目标达成后获得1000经验值
◆与タカヤ发生战斗
◆胜利后接到如月的电话前往"シェラック"发生战斗
◆胜利后获得3000经验值

备注 由于是最后一次，因此要达成的金额非常大，在回答前大家一定要看好表中给出的选项。

关键词／句	最佳选项
おかしな話でしょ?	たしかにママには见えません
おかしな话よね。	鲇美ママらしいですね
素直に答えてよ	押しに弱い女だと思います
本当に良かったのかなって	后悔は谁にでもある
ホストになったきっかけは?	单なる偶然です
肌荒れてないかな?	精神的につかれてますね
生まれ変わったら	田　で渔师
辞めると大変	冲突はどこでもありますよ
お客さんが店を作る、ってよく言ったものだわ	ホストも同じです
色大変だったけどね	これからも苦劳する
动物は不思议よね	それは鲇美ママだからですよ
趣味は?	いまやってるホストですね
女性のタイプ	鲇美ママのように素直な人
何だと思う?	时间ですか?
普通の女の子の生活	それならすぐに出来ますよ
亲戚の家で育ててもらって	心の拠り所が欲しいですよね?
ホストになって学んだ事	场の空气の读み方
疲れが溜まっちゃって	そんなことではだめですよ
とばすと气持ちいい	どんな车に乗ってるんですか
ノド干いたかも	ゴールドお愿いします
最后のお愿い	お愿いします

金松 茂 ゲーマー篇
第十章・关西

◆在 CLUB SEGA 内，与金松对战 YF6

奖励 获胜后得到 1 万元，输了则获得 10 万元以及 700 经验值

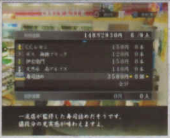
佐伯先生 感铭篇
第十章・关西

◆与苍天堀侧道南侧的男子对话

◆选择将“幸福探求の本”给他

奖励 获得 1000 经验值

雪子の好み
第十章・关西



◆在 CLUB SEGA 前，与雀歌对话

◆在 M ストア购买寿司诘め，交给雀歌喂猫

奖励 获得 20 万以及 500 经验值

恨み代行 1
第十章・关西

◆与招福街西南街边的女子对话，获得她妹妹的照片

◆选择“そうだな考えてみよう”，接受委托

◆在招福街东与矢木对话后发生与苍天堀の男的战斗

奖励 胜利后获得 500 经验值

恨み代行 2
第十章・关西

出现条件 完成“恨み代行 1”后

◆在横堀ゴルフセンター店内与槇原对话，发生与苍天堀の男的战斗

奖励 胜利后获得 1000 经验值

恨み代行 3
第十章・关西

出现条件 完成“恨み代行 2”后

◆进入储物柜附近的绿山ビル

◆与苍天堀の男发生战斗

奖励 胜利后获得 1500 经验值

恨み代行 4
第十章・关西

出现条件 完成“恨み代行 3”后

◆前往录像店救出妹妹美纪

奖励 与最早在招福街西南街边的女子对话，选择“受け取る”获得 70 万元；选择“受け取らない”得知暗号密码，同时获得 3000 经验值

◆返回绿山ビル，调查保险箱

奖励 输入密码“57577”获得 500 万元

备注 如果在任务进行到可以去开密码锁的时候，主线任务为要进入大楼与树史战斗，则可能出现导致剧情无法继续的 BUG。

金松 茂 ゲーマー篇
第十章・关西

◆在 CLUB SEGA 内，与金松对战 YF6

奖励 获胜后得到 1 万元，输了则获得 10 万元以及 700 经验值

ギャンブルに負けない方法
第十章・关西

◆毗沙门桥上靠近左侧的中年男人

◆两次砍价后（値切る）花 3 万购买出售的书

◆跟オースミ药局前的情侣对话，选择“何事だ”

◆在鹤桥风月前与男子对话

奖励 顺序选择“要らない”、“要る”后，玩家将股票卖给男子后，获得 500 筹码、1 万元以及 1000 经验值

苍天堀のギタリストと顔馴染み
第十章・关西

◆在苍天堀侧道西面北侧与背吉他的青年对话，选择给他纸巾

奖励 与苍天堀のギタリスト成为朋友并获得 200 经验值

备注 纸巾可从街上店铺宣传员手中获得。

おばちゃんの悲劇
第十一章・关西（新星街）

◆新星街Mストア前救助老奶奶，与新星街の男发生战斗

奖励 胜利后获得おばちゃんの饴以及 700 经验值

鼻血
第十一章・关西（新星街）

◆在新星街街道旁，与男子对话后两次给他纸巾

奖励 获得おしゃれな铁伞以及 500 经验值

备注 纸巾可从街上店铺宣传员手中获得。

白莲师のお願い 1
第十一章・关西（新星街）

出现条件 完成“白莲师との出会い”

◆将おしゃれな铁伞带给停车场的老婆婆

奖励 习得莲家闪气掌



佐伯先生 吉田奋斗篇
第十二章・关西（苍天堀）

出现条件 与黑川战斗后

◆在储物柜附近的路口帮助一名男子，与三田满发生战斗

奖励 胜利后获得イタリア制高级ネックレス以及 2500 经验值

金松 茂 取り立て篇
第十二章・关西（苍天堀）

出现条件 与黑川战斗后

◆在产桥南救助男子，选择第一项

奖励 获得べっこうの皿以及 1500 经验值

通天阁のビリケンさん
第十二章・关西（新星街）

◆在通天阁入口与大妈对话

◆前往展望台与大妈对话获得おばちゃんの饴

◆来到よって屋门前发生剧情

◆乘坐出租车前往苍天堀

◆来到地图上指定位置，发生剧情

◆在严桥上与地面师对话

◆前往事务所与流氓发生战斗

奖励 胜利后获得 4000 经验值

改造の鹰 1
第十二章・关西（新星街）

◆在新星街パリジャン通り最北端与男子对话发生与新星街の男的战斗

奖励 胜利后获得 500 经验值

改造の鹰 2
第十二章・关西（新星街）

◆让画面转换一次场所后再次与パリジャン通り最北端的男子对话并发生战斗

奖励 胜利后获得 1000 经验值

改造の鹰 3
第十二章・关西（新星街）

出现条件 完成“酒买って来い”

◆再次与パリジャン通り最北端的男子对话并发生战斗

奖励 胜利后获得鹰の改造モデルガン以及 2000 经验值

酒买ってこい
第十二章・关西（新星街）

出现条件 完成“改造の鹰 2”

◆在新星街入口与佛龛前的男子对话，发生与新星街の男的战斗

◆在苍天堀通り的Mストア购买日本酒后，与佛龛前的男子对话发生战斗

◆在新星街东的绿色佛龛前，与路边的女子对话

奖励 回到新星街入口与佛龛前的男子对话后选择“佐智子が～”后获得べっこうの皿以及 500 经验值

储物柜

在关东与关西两地的街道上，玩家可以拣到标有数字的钥匙，而这些钥匙是与两地的储物柜一一对应的。与前作相比，两地各有 50 把钥匙相比数量上可谓是番了一倍；获得道具方面，初期玩家能够获得的主要是回复药以及还算不错的一套装备，后期则是武器与值钱的道具，看来制作者确实是想到了玩家在游戏各个时期都需要些什么。

关东（泰平街コインロッカー）

No	章节	位置	获得道具
1	5	六兰庄店内的地上	身代わり石
2	5	龙宫城 3F 东	おしゃれな铁伞
3	5	チャンピオン街前空地	タフネスエンペラー
4	5	剧场前广场，クラブセガ前	タフネスZZ
5	5	ミレニアムタワー前左侧入口的台阶处	スタミナンXX
6	5	第三公园内的地上	女性用下着
7	5	マッハボウル店内厕所门前	100 ポンドマイボウル
8	5	すっぽん通り的地面上	タフネスエンペラー
9	5	七福通り西的儿童公园内	メリケンサック
10	5	泰平通り东面道路尽头	サムライのDVD
11	5	マリエッタ的店面改造为最大后	サウスポーブレス
12	5	中道通り入口的ドン・キホーテ店内的地上	圣の木刀
13	6	花 2 万元从公园前通り里（韩来后面）的男人手中购买	怪しいビデオ
14	5	触发分支任务“メールでお仕事”后在儿童公园的长椅上	绿の箱
15	5	储物箱前的道路上	タウリナーマキシマム
16	5	ミレニアムタワー北侧的红色招牌后面	白灵水
17	5	九州一番星的店内的地上	青龙刀
18	5	中道通り东北方向的街道拐角处	催泪スプレー
19	5	ピンク通りエイジア店内舞台左侧地面上	神树の木刀
20	5	龙宫城 1F 南东	ボロボロのマフラー
21	5	セレナ店内的地上	紫黑树の木刀
22	5	地下欢乐街入口外	剛力ナックル
23	5	ピンク通り北（录像店南侧）的道路上	ノコギリ
24	5	龙宫城 5F 睡觉男子的旁边	タフネスインフィニティ
25	5	吉田バッティングセンター内的地上	タフネスエンペラー
26	5	ことぶき药局后面的小路东南方向的地面上	旧帝国手榴
27	7	完成分支任务“白莲师との出会い”	莲家棒术大全
28	5	チャンピオン街东北侧的道路上	仕入み棒
29	5	ポッポ中道通り店内的地上	ロープ
30	5	カフェセントラル店内的地上	スタミナンロイヤル
31	5	龙宫城 2F，地图西北侧房间的地上	组长のバット
32	5	神室街ヒルズ屋外楼梯附近	组长のマイボウル
33	5	千两通り挡在东侧道路上的栅栏前	食卓盐
34	5	セレナ楼下的地面上	PLAYER の胸
35	5	アルプス店内的地上	クマのストラップ
36	5	クラブセガ剧场前店内	韦驼天水
37	5	ピンク通り内侧小路的地面上	ガントレット
38	5	昭和通り东侧的栅栏前	ウコン锭
39	5	录像店内的地上	スタミナンスパーク
40	5	七福通り MEB 店内的地上	仕入み棒
41	5	マリエッタ办公室前	フランス制ハンドバッグ
42	5	ホテル街 H 型街道右侧，道路的最北方地面上	西洋の盾
43	5	龙宫城 4F 东南	カリスマリング
44	5	剧场前デボラ店内	绝缘体シャツ
45	5	七福通り西侧出租车站旁的道路上	ポット
46	5	七福通り停车场内的地面上	灰皿
47	5	公园前通り里的小胡同内	剛力ナックル
48	5	龙宫城赌场走廊	剛力の军手
49	5	完成分支任务“将棋 2”	金货 1000G
50	5	地下欢乐街入口第一个柱子前	御舟の小太刀

PS： 表格中的“章节”一栏表示的是玩家能够最早获得钥匙的时间，还好本作并没有那种需要在限定章节才能拿到的钥匙，因此大家慢慢找不用慌。







将棋 1

第十二章・关西（新星街）

◆在新星街桂马门前的街道旁与大池下将棋

奖励 胜利后获得金货100G以及2000经验值

备注 限制时间为30分钟。

金松 茂 神室街再会篇

第十三章・关东

◆在七福通り东侧遇到破产的金松茂

◆选择给他10万元

奖励 获得ツナおにぎり以及3000经验值

备注 选择给他100元或1000元，分支任务直接结束。

ヒロやん

第十三章・关东

◆在ピンク通り入口附近救助一名男子

◆花费50万元购买股票

◆稍后再次来找这名男子，以70万元的价格将股票卖给他

◆与附近的另一个男子对话后任务结束

个人情报

第十三章・关东

◆在剧场前通り南面与男子对话，选择第一项

◆稍后会收到短信，之后接到男人打来的电话

◆接到ユウヤ的电话后，前往剧场前与森田对话

◆前往中道通り里的事务所（位于ポッポ中道通り里店斜对面路口，自动售货机旁）

◆与神室街の男发生战斗

奖励 胜利后获得20万元以及2500经验值

备注 战斗时玩家的目标是破坏桌子上的3台电脑主机，达成目标后战斗结束。



ギャンブルと社长

第十三章・关东

◆与"シェラック"店内的男子对话，选择"助ける"

◆在龙宫城的カジノ（西式赌场）与会长比赛21点

◆两次胜利后选择"权利书を返す"

◆返回"シェラック"，交还赢得的契约

奖励 获得10万元以及2000经验值

タクシードライバー

第十四章・关东

出现条件 乘坐出租车超过10次以上

◆在神室街ヒルズ旁的出租车站旁与男子对话

◆与神室街のチンピラ发生战斗

奖励 胜利后获得スイス制腕时计、ユウヤのDVD以及1000经验值

花屋

第十四章・关东

◆在公园前通り东面与一名男子对话

◆选择"何の用だ"、"ついて来い"后发生战斗

奖励 胜利后获得7万元以及500经验值

备注 选择"何の用だ"、"ついて来い"以外的选项，分支任务直接结束

分支任务只在从"接到伊达电话前往柄本医院"到"剧情过后乘坐出租车前往东城会"这段期间出现

懲りない男

第十五章・关东

◆与遥一同行动时，在公园前通り的龙宫城旁发生情节后触发任务

◆选择"しょうがねえ"后在对话中选择下面的选项：

"何があったかわけを聞かせてくれ"

"亲孝行でいいじゃないか"

"金属アレルギーなら仕方ねえだろ"

"助かっただけでもいいじゃないか"

"男なら黙って见守れよ"

"申しわけなくて住めないんだろ"

奖励 获得经验值3000

神室街の切り裂き魔

第十六章・关东

出现条件 与遥一同行动

◆在ピンク通り，SHINE下方的丁字路口听到有关"切り裂き魔"的情报

◆在中道通り小巷（えびすや旁边）碰到"切り裂き魔"

◆在中道通り小巷"ビダル"（CLUB SEGA左侧）与小姐对话

◆在"スターダスト"与ヒカル对话

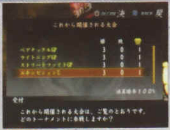
◆在药局后面的小巷与小姐对话

◆再次与"切り裂き魔"相遇

奖励 获得500经验值

亚门 一也

第十六章・关东



出现条件 完成斗技场全部战斗

◆与站在チャンピオン街东的男子对话后发生战斗

亚门 次朗

第十六章・关东

出现条件 完成"亚门 一也"

◆与站在セレナ楼梯前的男子对话后发生战斗

亚门 三吾

第十六章・关东

出现条件 完成"亚门 次朗"

◆与站在剧场前广场的男子对话后发生战斗

亚门 丈

第十六章・关东

出现条件 完成"亚门 三吾"

◆前往チャンピオン街空地，与被打倒的古牧对话，获得情报

◆乘坐出租车前往埠头与亚门丈发生战斗

胜利后习得究极の极み

古武术少年

第十六章・关西（苍天堀）

◆在苍天堀川沿岸与在一起的两个男人对话，发生战斗

◆在斗技场的マグナムフォースGP赛事中战胜哥哥

奖励 回到苍天堀川沿岸与弟弟对话，获得"黑带"

备注 在苍天堀川沿岸的战斗只能使用投技。

白莲师のお愿い 2

第十六章・关西（新星街）

出现条件 玩家心Lv10

◆收到老婆婆的短信

◆前往"スターダスト"，获得"ユウヤのブロマイド"

◆乘坐出租车前往新星街，将"ユウヤのブロマイド"交给老婆婆

奖励 习得"莲家硬体术"

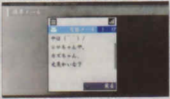
白莲师のお愿い 3

第十六章・关西（新星街）

出现条件 完成"白莲师のお愿い 2"，与遥一同行动且体Lv10

◆收到老婆婆的短信

◆与老婆婆对话，触发剧情



PS：游戏中可以按START键查看分支任务列表，其中"完"是表示完成了此分支任务的全部内容；"终"表示完成了此分支任务的部分内容，不过这两种情况都被视为玩家完成了此任务。

关西（招福街コインロッカー）

No	章节	位置	获得道具
1	5	六兰庄店内的地上	身代わり石
2	5	龙宫城3F东	おしゃれな铁伞
3	5	チャンピオン街前空地	タフネスエンペラー
4	5	剧场前广场、クラブセガ前	タフネスZZ
5	5	ミレニアムタワー前左侧入口的台阶处	スタミナンXX
6	5	第三公园内的地上	女性用下着
7	5	マッハボウル店内厕所门前	100ポンドマイボウル
8	5	すっぽん通り的地面上	タフネスエンペラー
9	5	七福通り西的儿童公园内	メリケンサック
10	5	泰平通り东面道路尽头	サムライのDVD
11	5	マリエッタ的店面改造为最大后	サウスポーブレス
12	5	中道通り入口的ドン・キホーテ店内的地上	坚の木刀
13	6	花2万元从公园前通り里（韩来后面）的男人手中购买	怪しいビデオ
14	5	触发分支任务"メールでお仕事"后在儿童公园的长椅上	绿の箱
15	5	储物箱前的道路上	タウリナーマキシマム
16	5	ミレニアムタワー北侧的红色招牌后面	白灵水
17	5	九州一番星的店内的地上	青龙刀
18	5	中道通り东北方向的街道拐角处	催泪スプレー
19	5	ピンク通りエイジア店内舞台左侧地面上	神树の木刀
20	5	龙宫城1F南东	ボロボロのマフラー
21	5	セレナ店内的地上	紫黑树の木刀
22	5	地下欢乐街入口外	刚力ナックル
23	5	ピンク通り北（录像店南侧）的道路上	ノコギリ
24	5	龙宫城5F睡觉男子的旁边	タフネスインフィニティ
25	5	吉田バッティングセンター内的地上	タフネスエンペラー
26	5	ことぶき药局后面的小路东南方向的地面上	旧帝国手帽
27	7	完成分支任务"白莲师との出会い"	莲家棒术大全
28	5	チャンピオン街东北侧的道路上	仕入み棒
29	5	ポッポ中道通り店内的地上	ローブ
30	5	カフェセントラル店内的地上	スタミナンロイヤル
31	5	龙宫城2F、地图西北侧房间的地上	组长のバット
32	5	神室街ヒルズ屋外楼梯附近	组长のマイボウル
33	5	千两通り挡在东侧道路上的栅栏前	食卓盐
34	5	セレナ楼下的地面上	PLAYERの驹
35	5	アルプス店内的地上	クマのストラップ
36	5	クラブセガ剧场前店内	韦驼天水
37	5	ピンク通り内侧小路的地面上	ガントレット
38	5	昭和通り东侧的栅栏前	ウコン锭
39	5	录像店内的地上	スタミナンスパーク
40	5	七福通りMEB店内的地上	仕入み棒
41	5	マリエッタ办公室前	フランス制ハンドバッグ
42	5	ホテル街H型街道右侧、道路的最北方地面上	西洋の盾
43	5	龙宫城4F东南	カリスマリング
44	5	剧场前デボラ店内	绝缘体シャツ
45	5	七福通り西侧出租车站旁的道路上	ポット
46	5	七福通り停车场内的地面上	灰皿
47	5	公园前通り里的小胡同内	刚力ナックル
48	5	龙宫城赌场走廊	刚力の軍手
49	5	完成分支任务"将棋2"	金货1000G
50	5	地下欢乐街入口第一个柱子前	御舟の小太刀















文 晴天　协力 阳光育成计划成员 hizame&半根毛笔　美编 菲菲

继上期为大家奉上了全同伴加入方法的流程攻略之后，本期晴天为大家综合了游戏中迷你游戏和自由战斗所涉及的收集要素，对于“Brave Clear”苦手的玩家其实只要肯花时间去收罗这些道具，完全可以破除等级的限制而轻松获得胜利，而一些强力召唤兽的合成也与它们息息相关，现在赶快拿起自己的手柄加入到收集的行列，说不定你还会从中发现游戏更多的乐趣呢。

召唤之夜4	Banpresto	S・RPG
PS2　サモンナイト4		日版
2006年11月30日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

自由战斗道具全搜罗

在上期的攻略中为大家提及了本作“自由战斗”中会出现特殊的敌人单位，他们的外型和战场的其他敌人会有很明显的区别，当你查看其资料时“class”一栏会显示“Pユニット”的字样，只要在战斗中击倒它就能获得一些通常情况下无法获得的装备，其中不乏一些强力召唤兽合成所必须的媒介，后期获得“幸运のおまじない”的队伍能力后收集道具的效率就会大大提高，并且每次特殊敌人在地图上出现的地点和其所能掉落的道具都是固定的，通常情况下，每个自由战斗的地图都存在3个不同地点的特殊敌人，而且这些道具都是可以反复拿取的。以下就为大家列出每个自由战斗地图所获得的物品，每个自由战斗地图只保留3个章节的规则请一定牢记。

自由战斗	Pユニット	Pユニット物品	特殊物品
皇帝街道1	ハイテケシー	ハードストーン、クリーバシェル	设定イラスト11
星见の丘1	ガマ头领	大树の(雨下)、ブクブク茶釜	设定イラスト24
水车小屋1	オハケカラカサ	竹柏のお守り、双翼の枪、モクレン	设定イラスト17
シリカの森1	ガマ头领	ブリキの勲章、梦见るランプ、ガドクトウ	设定イラスト27
共同墓地1	鬼妖武者	九尾妖剑、花柄のマント、战将の黑色枪	设定イラスト45、敌画像3
シトリス高原1	DXドリポット	护りの指轮、召魔の水晶、光击の宝剑	设定イラスト25、敌画像4
ルトマ湖1	ムギュラ	ねこわんど、真っ青になる首轮、ビスクドール	设定イラスト16、敌画像5
ズワーレ岩窟	鬼忍兵	ブリティ植木鉢、マゴロクブレイド、カーボンシェル	设定イラスト34
カルセド(山上下)	无法者	ウルビイのツメ、青水晶の连弓、ブニブニベスト	无
水车小屋2	フロット	武艺のくし、ジュゲントウ、アルケイオン	设定イラスト26
シリカの森2	オハケカラカサ	闪光の战枪、棘の王冠、フルプレート	设定イラスト28
大石桥	マンドラ	四界の指轮、デューロ、レイエッジ	设定イラスト23
ルトマ湖2	オオタコツボ	梦想逸刀、シーブステリア、クリニエール	设定イラスト15
ドラバスの砦	兽人	ドリルファントム、重爪斗具、スパイラルロッド	アニメ素材39
共同墓地2	ドムドムゼリー	ロード55、オトラント、ステラストライク	设定イラスト18
シトリス高原2	外道召唤师	セイゲンサクラ、星虹の弓、ゴルゴンニードル	アニメ素材41

队伍能力全揭密

在本作的战斗系统中起到重要辅助作用的自然就非“队伍能力”莫属了，针对不同的战斗装备上特定的能力就能使战斗向更利于我方的方向发展，下面就为大家揭晓所有“队伍能力”的获得方法，大家赶快为这个目标而努力吧。

能力名称	装备效果	获得条件
お手制便当	剧情战斗开始前获得一个手制便当	第3话剧情获得
安全宣言	契约失败掉下的物体有一定几率回复HP	“契约の仪式”失败10次以上
魔石探索	战斗结束后追加一个随机属性的召唤石	使用莉谢尔和敏特进行过“契约の仪式”
スロットハント	宝箱转盘的速度下降	开启战场上的宝箱7次以上
お宝发现	剧情战斗后获得额外的道具奖励	龙之子和所有御使都进行过转职
作战会议	物理攻击时会心一击几率上升10%	鲁西安、阿罗艾丽、信玄LV18以上，TEC值合计超过300
成分强化	所有回复道具的效果增加20%	鲁西安、敏特、阿罗艾丽在出战的情况下都使用1次以上回复道具
应急手当	每回合我方全体回复5点HP	Brave Clear达到18次以上，并且男性同伴都进行过2次转职
支え合い精神	每回合我方全体回复5点MP	Brave Clear达到19次以上，并且女性同伴都进行过2次转职
万能袋	能够使用未装备的道具进行“契约の仪式”	将30个以上的饰品进行完全契约
秘传召唤阵・机	机属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上机系召唤石，并且机属性魔法使用70次以上
秘传召唤阵・鬼	鬼属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上鬼系召唤石，并且鬼属性魔法使用70次以上
秘传召唤阵・灵	灵属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上灵系召唤石，并且灵属性魔法使用70次以上
秘传召唤阵・兽	兽属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上兽系召唤石，并且兽属性魔法使用70次以上
秘传召唤阵・无	无属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上无系召唤石，并且无属性魔法使用100次以上
蛮勇の战歌	我方反击时伤害上升	Brave Clear达到5次以上
幸运のおまじない	自由战斗中特殊敌人的出现几率上升	Brave Clear达到8次以上
无名の护方阵	我方受到无属性魔法的伤害减少	Brave Clear达到10次以上
适才适所	角色特殊能力所需MP减少10%	Brave Clear达到11次以上
准备体操	出战角色的最大HP上升10%	Brave Clear达到13次以上
ひとときの瞑想	出战角色的最大MP上升10%	Brave Clear达到14次以上
用心の心得	我方受到敌人反击时的伤害减少	Brave Clear达到16次以上
召唤兽灾害保险	我方使用攻击性召唤魔法范围内的我方角色伤害减少20%	Brave Clear达到18次以上
勇者の传记1卷	战斗后获得的经验值增加20%	一周目通关
金储けの秘诀1	战斗后获得的金钱增加20%	一周目通关
月光花の祝福	地图支援技的发动几率上升	二周目分别在第6、8话的“夜会话”中选择？？？

注：一周目后期的战斗很难顺利达成“Brave Clear”的条件，玩家可以在二周目继承了强力召唤兽的条件下进行挑战就会简单许多。

©FLGHT-PLAN©BANPRESTO 2006 キャラクターデザイン 饭塚武史 シナリオ 都月狩

迷你游戏全攻略

快乐伐木



该游戏考验的正是玩家的瞬间反应力，每次所出现物品的总分都为100分，并根据最后玩家的成绩分为60(GOOD)、80(EXCELLENT)、100(PERFECT)三个分数段的物品奖励。在游戏中只要一直命中正确的目标(对应方向无物品时虽然无法进行攻击，但是按键仍然会减少最后的评价)，将角色身体发红的状态保持到最后就会得到PERFECT评价的奖品，并且每个章节的GOOD评价奖品都固定为"碎蜜糖"。

话数	EXCELLENT	PERFECT
2	ミルク	Fエイド
3	白たまご	鳞のローブ
4	かたい实	クリスタルロッド
5	麦	チェインメイル
6	けもの肉	ブラインダガー
7	麦	ヒョウゲツ
8	すっぱい实	エリオンクロス
9	白たまご	苦无
10	ミルク	パンチャーミトン
11	かたい实	セイルスピア
12	加工肉	フカフカベスト
13	白たまご	アニメ素材37/レイブレイド
14	甘い实	必杀の卷物
15	けもの肉	スミナガシ
16	空色の耳饰り	ペイルスタッシュ
17	ミルク	アニメ素材40/ワイルドリッパー
18	麦	世界观介绍14/テンセイ

刮刮乐



完全考验玩家运气的小游戏，在"快乐伐木"中累计多个"碎蜜糖"就可全力冲刺1等奖，其中一些带★号的武器和防具还可以进行"契约の仪式"合成新的召唤兽，以下就为每个章节各个等级所能获得的奖品。

章节	1等	2等	3等	无
4	广报イラスト2/レトルトセイバー	Fエイド	加工肉	ニボシ
5	タイガーベスト	キッカの实	すっぱいの实	ニボシ
6	スレッショルド	ブライトの实	白たまご	ニボシ
7	ヴェルジェの圣衣	カーツツの实	甘い实	ニボシ
8	邪眼のローブ	ネリ饵	けもの肉	ニボシ
9	ブレイブシェル	クロッツァの实	麦	スルメ
10	设定イラスト33/星砂のローブ	クロッツァの实	加工肉	スルメ
11	グロリアスペイン	救急セット	甘い实	スルメ
12	タイガークロー	ヤグルマツバキ	麦	スルメ
13	スピリットメイル	ジュウエの实	珍しい肉	スルメ
14	ガトリングクロス	夏空ロケット	赤たまご	ネリ饵
15	アニメ素材38/救急セット	ジュウエの实	すっぱいの实	ネリ饵
16	ミラージュシェル	ラムルカムルの叶	かたい实	ネリ饵
17	ブレイブサン	鬼蜘蛛	加工肉	コエビ
18	ファントムシェル	クロッツァの实	赤たまご	コエビ

钓鱼大师

如果玩家以为这里只能获得一些金钱和鱼肉的话，那么就大错特错了，在每个章节玩家都有机会在这里钓起一些特殊的宝箱，其中的物品自然也是独一无二的。钓上宝箱的诀窍则在于使用"ネリ饵"以上的鱼饵，且当浮标的红色部分完全沉入水中后收杆，另外每个宝箱中的物品只能获得一次。在游戏后期使用"ゴールデンルアー"的鱼饵会有一定几率钓起名为"大きなうろこ"的饰品，之后继续垂钓就必然会钓起"幻の巨大鱼"，在获得"巨大鱼ムニエル"配方的同时，"旅店评价值"也会上升3星。以下就为大家列出每个章节所能获得的宝箱物品(第7话无法获得)：

章节	宝箱
4	钢铁の空き缶
5	设定イラスト13
6	大自然エキス
8	妖力粉
9	钢铁の空き缶
10	カゲツチ
11	不思议な壶
12	イチゴキャンディ
13	水晶砂糖
14	ラセツ
15	デジの素
16	ハルドローブ
17	妖力粉
18	出刃包丁

秘密花园

本作中最考验玩家的谜题性游戏，利用蝴蝶能够穿过花盆令花盆开花的特性，将所有花盆处于开花状态即可过关，每个关卡第一次通过时会奖励特殊道具，通过同一关卡两次以上会固定奖励特定的鱼饵，而赤の野菜、绿の野菜、キノコ、おいも则是在每次奖励时随机出现，所以以下表格中只给与第一次奖励的物品和鱼饵的资料。

Stage	特殊物品	鱼饵
1	Fエイド	ニボシ
2	碎蜜糖	スルメ
3	幸运の指轮	スルメ
4	にがい棒(配方)	ニボシ
5	かみなりハンカチ、最高の野菜	ネリ饵
6	设定イラスト12、碎蜜糖	スルメ
7	ブリキのゼンマイ	ネリ饵
8	大地の恵みスープ(配方)	ネリ饵
9	唐草のお守り	コエビ
10	冰雪の银时针、最高の野菜	ネリ饵
11	红莲札	コエビ
12	三彩コロッケ(配方)	コエビ
13	设定イラスト19	ネリ饵
14	わら人形	コエビ
15	アニメ素材34、最高の野菜	スルメ
16	おもちゃの王冠	スルメ
17	鬼封札	コエビ
18	フラワーロッド	コエビ
19	春雷炒め(配方)	ネリ饵
20	晶灵剑、最高の野菜	ネリ饵
21	ネイチャーメイト	ネリ饵
22	くつろぎランプ	ネリ饵
23	クリスクロス	コエビ
24	夏空ロケット	コエビ
25	空色の耳饰り、最高の野菜	コエビ
26	サキュバスボーダ	コエビ
27	コーマクルッシュ	コエビ
28	ティルリボルバ	ネリ饵
29	ケイオスプレート	ネリ饵
30	ヴァーナの花弓、最高の野菜	コエビ
31	钢铁の空き缶	コエビ
32	钢铁の空き缶	コエビ
33	白银の空き缶	コエビ
34	白银の空き缶	コエビ
35	黄金の空き缶	コエビ



旅店大作战

游戏中主要提升"旅店评价值"和快速赚钱的小游戏，每个章节都可以使游戏最多上升两个等级，同时"旅店评价值"加1星，随着等级的不断提升，客人要求的食物和种类都会更加复杂，但是要求玩家记忆的时间也会相应增加，如果配送的物品超过一半出现错误会使游戏的等级下降，在公布结果的画面按下△键可以查看正确的配送结果，实在记不住的话，拿张纸出来记是最有效的方法，游戏每次升级后所奖励的物品只能获得一次，之后就只有金钱奖励了。



等级	奖励物品
1	碎蜜糖
2	铃のお守り
3	鬼妖饼(配方)
4	フルメタルフライ(配方)、お化けの化石
5	ヒロイン养成讲座
6	キッチンナイフ
7	アニメ素材32
8	サンライトエッグ(配方)
9	ネコバッジ
10	设定イラスト14
11	冬の淡雪グラタン(配方)
12	磁气ネックレス、夏草冷制リゾット(配方)
13	碎蜜糖
14	魔石のピアス
15	大冒险ナベ(配方)
16	中华包丁
17	アニメ素材36
18	マジックテープ
19	よくばりパイ包み(配方)
20	忍びの卷物
21	キッチンハンター
22	职人厨房前褂け
23	ミルク×3、秋风のパスタ(配方)
24	シェイドローブ
25	珍しい肉×4
26	铁人もなべ掴み
27	赤たまご×3
28	铁人厨房前褂け
29	最高の野菜×2
30	最高级の鱼肉

召唤兽育成补遗

游戏中喂养召唤兽并非是越高级的料理所能增加的经验值越多，在选择料理的界面根据召唤兽所发出的表情符号就能判断出其最喜欢的食物，"省略号"、"音符"和"爱心"所代表的经验值增长幅度依次增加，掌握到这个规律之后只要使用11次该召唤兽最喜欢的料理就可让其升至最高级，这样就能更迅速地培养出强力召唤兽了。





METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

由于本作采用了"任务制"的游戏方式，所以大量的分支任务是本作的乐趣之一，其中不少任务都可以获得珍贵道具以及隐藏的特殊人物。下面我们就列出所有分支任务的触发方式以及完成方法，其中部分任务与上期介绍的主线任务略有重复，但却是触发其他分支任务的必备条件，这里一并列出，方便玩家对照。需要注意的是，以下任务的触发方法除特别注明外，均是在相应地点安置间谍得到报告后出现。

而剧情小说部分由于页数的原因，本次暂时刊登前两章的内容，余下的内容将在下期杂志中继续连载，还请大家多多支持。

文 多边形　美编 NINA

潜龙谍影 掌上行动	Konami	ACT
PSP Metal Gear Solid Portable Ops		美版
2006 年 12 月 5 日	1 人	39.99 美元
对应专用 GPS 定位仪		对应 17 岁以上玩家

全分支任务列表

武器道具类

任务 1

地点：PRISON

名称：SURVIVAL KNIFE DISCOVERED

内容：到地图东南角的牢房，其中一间打不开，从另一间床下的通道爬过去取得KNIFE后完成任务。

任务 2

地点：COMM BASE

名称：M1911A1 FOUND

内容：到达地图西北方的小屋中取得M1911A1。

任务 3

地点：RESEARCH LAB

名称：PENTAZEMIN FOUND

内容：到地图东边两栋小房子中北边那栋较长的屋里取得PENTAZEMIN。

任务 4

地点：SUPPLY DEPOT

名称：SCORPION FOUND

内容：到北方仓库的东北角爬上箱子找到SCORPION。

任务 5

地点：SOVIET PATROL BASE

名称：M16A1 LOCATED

内容：到东边作战指挥室的东南角取得M16A1。

任务 6

地点：HOSPITAL

名称：MEDICAL SUPPLY FOUND

内容：到北边医院二层西边的房间中取得MEDICAL KIT(L)

任务 7

地点：RAIL BRIDGE

名称：M37 FOUND

内容：地图西南方的建筑中西南角的桌子后面找到M37

任务 8

地点：HARBOR

名称：M63 IN STORAGE

内容：进入船从下方绕到另一边出船，到达最东边的小屋，先放到连个士兵再爬上小屋取得M63。

任务 9

地点：WARHEAD STORAGE

名称：MOSIN NAGANT LOCATED

内容：到达1F后到有红外线保护的货物的东边，有一个有红外线保护的入口，爬过警戒线后走到头能找到MOSIN N。

任务 10

地点：AIRPORT

名称：M870 DISCOVERED

内容：到建筑内1F东北角的房间中取得M870。

任务 11

地点：WARHEAD STORAGE

名称：RATIONS FOUND

内容：进行此任务前要携带TNT，到达1F南边X处集装箱安放TNT并引爆(注意红外线)，取得其中的RATIONS(L)后完成任务。

任务 12

地点：GUEST HOUSE

名称：SAA DISCOVERED

内容：到地图最西北角的房间中找到SAA。

任务 13

地点：WESTERN WILDERNESS

名称：SVD FOUND

内容：事先准备好TNT(或到本关悬崖处拿)，来到地下北边牢房，把墙上有裂缝的地方炸开，在里面找到SVD。

任务 14

地点：PLANT

名称：UZI LOCATED

内容：在与MG战斗的仓库北边爬上梯子走到最东边尽头拿到UZI。

任务 15

地点：POWER SUBSTATION

名称：M10 FOUND

内容：在西北角的房间中找到M10。

隐藏人物完全密码



除了完成特殊分支任务来得到隐藏人物之外，游戏还提供了输入密码得到隐藏人物的办法，在"RECRUIT"菜单中找到"ENTER PASSWORD"选项，然后按照下表输入密码即可得到相应人物。(注意下面人物中，URSULA和ELISA无法同时获得，能力上少有差别，如果是做任务，推荐ELISA，如果是对战用，URSULA要好用一些。以下密码美日版通用。)

密码	对应人物
HUNTER-N	NULL
LQ.N2	PYTHON
JUNKER	CUNNINGHAM
ERBE	GENE
PK+ESP	URSULA
THE-L	ELISA
E.APPLE	EVA
PM-EMS	PARAMEDIC
DARPA-1	SIGHT
R.R.R.	OCELOT
1+2-3	ZERO
SATURNV	SOKOLOV
IVN=RV	RAIKOV
T.F-ACID	TELIKO
MGA2VE	VENUS
↑TRAUMER	GAKO

普通分支任务类

任务1

地点：HOSPITAL
名称：CLAYMORE DISARMAMENT
内容：此时医院周围已经没有看护的敌兵了，你的任务就是清除这里的地雷：医院南楼的西南门口有一颗，看见后爬过去便可解除；南北向的卡车的东边有一颗；东边小房子西边的地道口有一颗；中间医院西边的房间有一颗；北边医院二层西边的房间有一颗。注意惊动一楼的医生她会乱跑而踩到地雷导致任务失败，所以最好先把她放倒。

任务2

地点：SECURITY BASE
名称：ARMORY
内容：到东边的一个小军火库（里面有手雷）安置TNT并引爆。

任务3

触发：出现GUEST HOUSE后在TOWN的间谍发出报告
地点：TOWN
名称：MAP FOUND
内容：到地图东北方的小房子中取得机密文件。
奖励：出现隐藏地点WESTERN WILDERNESS，与取得隐藏人物息息相关的地点。

任务4

触发：前期使用时间较短，斯内克被抓后得到TOWN的报告（否则只有RAIL BRIDGE的任务）
地点：TOWN
名称：GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED
内容：不被发现的情况下，逼问后边有士兵跟着的政府官员。
注意：斯内克被抓走后打听情报的任务有两种情况：如果在前面用的时间短就会出现TOWN的任务；如果前面用的时间很长就会变成到RAIL BRIDGE直接到达X处的任务（之后也是出现GUEST HOUSE）；如果用的时间适中，那么这两个任务都会出现，随便完成哪个任务都可以。

任务5

触发：救出斯内克后在HARBOR的间谍发出报告（由于场景布置不同，需要把M63 IN STORAGE完成后才能出现）
地点：HARBOR
名称：CARGO INFORMATION
内容：到达船底接到GHOST的通讯（与得到索科洛夫有关）

任务6

触发：完成任务5后HARBOR的间谍发出报告。
地点：HARBOR
名称：GARGO TRUCK LOCATED
内容：事先准备好TNT，桥和船B1都被堵上了，从船上绕到西边X处摧毁卡车。

获得人物类

任务1

触发：再次到COMM BASE的通讯机处与之联络，之后在HOSPITAL安排间谍，不久便能出现营救空降护理的报告。
地点：HOSPITAL
名称：PARA-MEDIC SIGHTED
内容：到北院1F标有牢笼符号的房间中找到空降护理（本关到处都是大药和大军粮，别错过。）
奖励：空降护理

任务2

触发：第一次完成HARBOR的任务后在SOVIET PATROL BASE设置的间谍发出报告
地点：SOVIET PATROL BASE
名称：PRISONER DETECTED
内容：进入东边的作战指挥室并从东边的入口跳下到B1，放倒里面的守卫后从其身上搜到KEY A，取得后即可打开旁边的牢门。
奖励：军官一名

任务3

触发：第一次完成AIRPORT的任务后在SUPPLY DEPOT设置的间谍发出报告
地点：SUPPLY DEPOT
名称：PRISONER DETECTED
内容：事先准备好TNT，到北面仓库有牢房标志的隔壁，找到墙上有裂缝的地方炸开，进入找到普通士兵一名。
奖励：普通敌兵一名

任务4

触发：第一次打完NULL后在WAR-HEAD STORAGE设置的间谍发出报告。
地点：WARHEAD STORAGE
名称：MAINTENANCE CREW SIGHTED
内容：到达B1牢笼处找到工程师一名。
奖励：工程师一名

任务5

触发：发现WESTERN WILDERNESS并设置间谍得到报告。
地点：WESTERN WILDERNESS
名称：SOVIET MAJOR SPOTTED
内容：从北边房子中的入口跳下去，来到B1牢笼处。
奖励：莱科夫

任务6

触发：救出斯内克后在SECURITY BASE设置的间谍发出报告。
地点：SECURITY BASE
名称：POTENTIAL NEW RECRUITS
内容：随便抓一个敌兵回去
奖励：随便抓的敌兵一名

任务7

地点：WARHEAD STORAGE
名称：SOVIET SOLDIER SIGHTED
内容：到达1F从集装箱南边的通道爬到笼子标记的房间找到女军官。
奖励：女军官

任务8

触发：救出斯内克后到COMMBASE的X处与希金特联络，打败Metal Gear REXA之后得到TOWN间谍发出的报告。
地点：TOWN
名称：SIGINT SIGHTED
内容：在不被发现的情况下到达顶端牢笼标志处
奖励：希金特

任务9

触发：打败坎宁安之后，如果在HARBOR那里与GHOST联系过，到POWER SUBSTATION安装TIME BOMB那个房子中逼问那里的巡逻兵，其中一个会告诉你一个频率145.61，然后在SILO ENTRANCE设置间谍并进入，到达X处坎贝尔会联系你，用刚才得到的频率打开锁进去取得BLUEPRINT，之后在PLANT安置的间谍发出报告。
地点：PLANT
名称：SUSPICIOUS PERSON SIGHTED
内容：到打MG的仓库中爬上梯子，索科洛夫就在电脑室里面。
奖励：索科洛夫

任务10

触发：得到索科洛夫后到SILO EN-TRANCE取得火箭筒的地方找到一名军官，逼问他后得到来自TOWN的报告GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED，然后在晚上到TOWN地图东北方有许多人把守的房间中找到高官并逼问，然后到AIRPORT控制室逼问里面的巡逻兵，会说出一个频率141.23，最后到RAVINE，坎贝尔会让你到发报机那尝试用那个频率通讯。
地点：RAVINE
名称：无
内容：到地图正北方比较高的山洞找到KEY C，然后打开通讯所的门到X处通讯。
奖励：通关后进入下一周目存档再读档得到左轮山猫

任务11

触发：做左轮山猫的任务在AIR-PORT得到密码后如果在GUEST HOUSE安置了间谍便会得到报告GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED，进入后到1F正北边的房间中找到官员并逼问两次，他会让你去SECU-RITY BASE，达到后在地图西北方的房间中找到内侧藏有频率的柜子（142.52），然后到COMM BASE的通讯机与夏娃联络，接着去AIRPORT不断进出，大约3天左右直到坎贝尔呼叫你，到达控制室X处，结果夏娃的飞机却中弹了，接着必须将WESTERN WILDERNESS未完成分支任务（不包括武器任务）完成才会出现找到EVA的报告。
地点：WESTERN WILDERNESS
名称：EVA SIGHTED
内容：到牢笼处找到EVA
奖励：夏娃

任务12

触发：做EVA的任务中或二周目出现WESTERN WILDERNESS后安置间谍不久后出现任务。
地点：WESTERN WILDERNESS
名称：GOVERNIMENT OFFICIAL SIGHTED
内容：地下监狱绑架高官，要抓回去或送到同伴的箱子旁。
奖励：官员一名



潜龙谍影 掌上行动

第一章 监狱

1970年11月2日 食蛇者行动过后六年

南美洲，一所无人知晓的监狱内。

斯内克(Snake)猛然从牢房那冰冷的床架上坐起来，一身的冷汗好似经历了一场噩梦一般，右手扶着还有些疼痛的左臂，靠在墙上大口大口地喘着粗气。六年前食蛇者行动之后，对于政府已经心灰意冷的他从狐狸小队退役，隐居在一个不为人所知的地方，时间一眨眼就是六年。

而目前斯内克所能回忆起来的，就在十来个小时之前，一支神秘的小队突袭了他的居所，久疏战场的他对这一切没有丝毫的防备，而一名貌似忍者的战士趁其不备令他失去了知觉……

门外的动静惊醒了他的本能，伴随着金属与地面碰撞的声音，一个黑影出现在牢房门那刚刚能透过一点光线栅栏外。

"醒来的真是时候啊。"门外的黑影似乎知道他会在这一刻醒来。"药效刚好是十二个小时，我想你的梦应该还不错吧……大首领(Big Boss)？"

"你在说的什么？我完全不明白……"斯内克意图试探一下对方的口气。

"别再跟我演戏了！"这人完全不吃斯内克那一套。"我对你了如指掌，大首领。或者，我应该叫你裸蛇(Naked Snake)？"(译注：斯内克在食蛇者行动中的代号。)

"听起来你好像认识我一样，你是谁？"斯内克稍稍吃惊了一下。

"我叫坎宁安(Cunningham)，四周前我还是中央情报局的陆军少尉。"门外的黑影报上了自己的名号。

"坎宁安？狐狸小队的那名审讯专家？"斯内克对这个名字早有耳闻。

"能被您听说过在下的名字还真是在下的荣幸啊，斯内克。"坎宁安对斯内克完全知根知底。



"那就是说，之前袭击我的人，就是狐狸小队了？你们到底想怎么样？我已经从狐狸小队退役了！"

"退役？是啊，对于外界来说，你的确是已经退役了。"坎宁安一边说着，一边推开牢房的门走了进来，斯内克这才注意到刚才金属与地面碰撞的声音原来是坎宁安的右腿假肢。"别担心，我不是来给你下达新任务的，我只是想问你一个非常简单的问题。六年前，作为狐狸小队的一员，由于成功阻止了一场全面核战争的爆发，你被视为真正的爱国者，并被总统亲自授予大首领的称号，但随即你就离开了狐狸小队，放弃了你的军衔和一切福利，这太奇怪了，你不这样觉得吗？你在任务中究竟发现了什么？在格罗兹尼格勒又看到了什么？"

坎宁安的一席问话令斯内克无从回答，这让他回忆起了那段不愿回想却又不可能忘却的往事，他想起了许久没有音信的夏娃(Eva)，想起了他的恩师引领者(The Boss)……

"遗产到底在哪儿？"坎宁安的问话打断了斯内克的思路。

"你说的是'哲学家的遗产'？"斯内克很奇怪坎宁安为什么会知道这些。

"是的，就是那笔二战中由三个大国汇聚的巨大资金，它究竟在哪儿？"

"如果你想知道有关遗产的事情，你应该去问中央情报局。六年前任务结束后，是他们拿走了遗产……"

斯内克话音未落，一记电棒就招呼在他身上，还未等斯内克做出任何反应，坎宁安又操着假肢一脚踢过来，斯内克奋力用双手握住假肢，否则这玩意儿要是招呼到身上，恐怕不是断两根肋骨那么轻松。

"在准确的位置上用适当的力度让犯人吃一点合适的苦头，这就是我的审讯方针，并且我发现这非常行之有效。"坎宁安对他的审讯手段很有自信。"中央情报局在食蛇者行动之后只从苏联方面回收了一半的遗产，你一定知道另一半去哪儿了！"

"中央情报局……只拿到了一半？"

"都说了不要再跟我演戏了，你打败了引领者并且活着回来，你一定知道另一半遗产去哪儿了！现在你就得告诉我！"坎宁安加大了脚上的力度。

"我什么都不知道……"斯内克用尽全力在抵抗着坎宁安的假肢。

"那真是太糟了……"坎宁安收回了假肢。"……我真不愿意用这个方式来对付你，我的同志。"说完，又是一记电棍敲在斯内克的脑袋上，令其几乎昏迷过去。

在迷迷糊糊中，斯内克看到坎宁安走出了牢房。"不用担心，我们有的是时间，你迟早会想起来的。"

"等等，这不是正式任务，对吧？零点少校在哪儿？告诉我到底发生了什么，坎宁安！"斯内克挣扎着坐起来，擦掉嘴边的血迹。

"这就是一次正式的狐狸小队任务……就现在而言，哈哈哈哈哈……"坎宁安狂笑着走了出去。

斯内克忍着疼痛站了起来，虽说肉体上的痛楚无法被轻易抹去，这样的折磨对他来说也不过尔尔，反而能让他的头脑更加清醒，随时保持警惕对他这样一名战士来说应该是一种本能。

"斯内克……这就是你的名字，是吧？"对面牢房传来一个陌生的声音，斯内克走到门边，看见对面牢房里一名金发的中年男子正看着他这边，满脸的胡茬和疲惫意味着他在这里也有不少时日了。"这名字还挺酷的。"陌生人还想套套近乎。

"你是谁？"对于斯内克来说，任何陌生人都是一种潜在的威胁。

"和你一样，是这里的囚犯。"

"美国人？"斯内克听出了这人的口音。"像你这样的美国人怎么会沦为这里的阶下囚？"

"说来话长……不过现在不是谈这个的时候，你有想过逃出去吗？"

"你有办法？"

"仔细瞧瞧床下那个管道，那个盖子是松的，你可以穿过它到另外一个房间去。"

"你怎么知道的？"

"因为那盖子就是我弄松的。"陌生人脸上露出一丝不经意的得意。"但不走运的是，还没等我来得及用这个管道，他们就把我换了一个牢房。



如果你能逃出去，不介意给我帮个忙吧？”

“想要帮什么忙？”

“别紧张，不会让你太为难，反正你又不吃亏。”

“那好，一言为定。”

斯内克钻到床下，那扇看起来严丝合缝的管道盖稍一用力就拿了下来，果然正如陌生人说的那样，狭隘的管道直通隔壁的牢房，而这间牢房因为没有犯人，所以连门都没有锁上，简直是天助斯内克。斯内克出门来到陌生人的牢房前。

“天，果然是斯内克，或者我应该叫你大首领？你真的是那个人吗？”陌生人似乎也认识斯内克。

“你知道我？”

“你不是开玩笑吧？你可是隐秘行动界的传奇人物啊，像你这样的英雄为什么会出现在这里？”

“你倒是问到我了，我也想知道为什么。这里究竟是什么地方？根据气候判断……似乎在赤道附近……如果要我猜的话，难道是在南美？”

“猜对了，我的大首领。准确的说，是在圣海洛尼莫半岛（San Hieronymo Peninsula），这里被当地人称为‘死亡半岛’。这地方实际上远离哥伦比亚中部海岸，更靠近古巴南部。”

“怎么从来没有听说过这地方？”

“你当然没有听说过，这地方不会出现在任何常规地图上——它由苏联军队所管辖。”

“苏联军队？在哥伦比亚？”

“1964年，苏联方面曾给哥伦比亚最大的反叛组织——哥伦比亚革命武装力量游击队（FARC）提供过军事援助，作为回报，该组织把这个岛屿交给了苏联方面。”

“1964年……贞节行动那一年……”斯内克对这个年份十分敏感。

“在那两年前，也就是1962年，苏联意图在古巴建立中程弹道导弹（IRBM）基地的计划失败了，如果当时他们能成功在古巴部署可以装载核武器的导弹基地，那么每一个美国主要城市都将处于导弹射程的威胁之内……”

“你是说古巴导弹危机！”斯内克猛然一惊。

“正是。那次事件最后，苏联方面放弃了在古巴部署导弹基地的计划，不过有传闻说他们实际上在寻找新的地点，一个可以让他们秘密建造基地的地点。”

“这个地点就是圣海洛尼莫半岛？”

“是的，但是不太确定……不过显然，建造导弹基地的计划还没有完成就放弃了。”

“放弃了？”

“因为国际关系缓和了。苏联和美国在庞大的军事预算上同时感到棘手，他们无法像六十年代那样耗费巨大财力来继续维持冷战状态。去年，他们开始协商制定‘战略武器限制条约’，目的是为了互相制约对方弹道导弹的数量。”

“嗯，这就意味着没有必要再建造新的导弹基地了。”

“是的，但是实际上，那个设施已经完成了一部分，我们被派往调查该项目的进度如何，但在我们到达目的地之前，他们——狐狸小队——伏击了我们，我的小队一眨眼功夫就被他们消灭得干干净净，恐怕我是惟一的幸存者。”

“狐狸小队在苏联基地干什么？”

“这个不清楚，恐怕我知道的不比你多多少。”

“我早就不是狐狸小队的成员了……”

“明白了……不过，我所知道的就是这么多。”

“好吧，你等一下，我想办法把你弄出来。”一边说着，斯内克一边扭动牢门的把手，显然这锁不是用蛮力就可以搞定的。

“这没用的，我试过很多次了，这门的锁需要一把特殊的钥匙才能打开。你现在最好先逃出去，在这所监狱东南方不远的地方有一个通讯基地，你可以在那里呼叫增援。你应该可以通过卫星与政府取得联系，不过这里的频段很可能都已经被监听了，除非你可以使用某种加密频道。”

“这恐怕有些够呛，我也不知道能不能办到，但是我能做的事情也只有赌一把了。”

“那太好了，我知道你能行的，大首领！”

“叫我斯内克吧……”大首领这个名字，会让斯内克想起引领者，这让他不太舒服。

“那是我的荣幸，斯内克。我叫坎贝尔，罗伊·坎贝尔（Roy Campell）。”

第二章 同志

这所监狱因为有着天然的地形优势，所以在看守的配备上并不是那么严密，这让斯内克很轻松地就避开了敌兵的巡逻，来到了坎贝尔所说的那个通讯基地。这个基地规模并不大，但是却有着让斯内克都惊讶的通讯设备，显然这种最高档次的通讯器材与整个基地的级别格格不入。而最让斯内克头痛的是，他一时想不起来该和谁联系，政府方面他不敢报以任何信任，零点少校也下落不明，对他来说，似乎只有一个人可以成为他的希望。

“这里是斯内克，有人能听到吗？听到请回话。”斯内克呼叫了一个已经六年没有呼叫过的频道。

“斯内克！”耳机里突然窜出一个熟悉的尖叫，兴奋得都有些失态了。“真的是你吗？真的是裸蛇吗？”

“这个声音是……空降护理（Para-Medic）？”虽然六年没有听到过她的声音，但斯内克还是马上就分辨了出来。

“是的是的，就是我！好久不见了啊！听到你的声音真高兴！”话筒那头显然乐得不行。

“我也一样，如果不是在这个鸟不拉屎的鬼地方……对了，你还在使用这个频道？”

“这是零点少校坚持保留的，他说如果你安然无恙的话，一定会试着用这个频道来联系我们，不过说老实话，我从未期望你会呼叫这个频道，但你总是能给我惊喜，我真高兴！”空降护理依然那么调皮。

“是啊，我也是……不过为什么是你接听，少校呢？”

“……零点少校……上个月被军方逮捕了……”空降护理的语气忽然低沉了下来。

“军方……你是说五角大楼逮捕了少校？为什么？”

“他被怀疑有叛国行为，具体细节我不清楚，但是一个月前，隶属中央情报局的一支小队偷走了由军队把守的一种最高机密武器并逃到国外，军方指控少校策划了这次行动，你也同时被指控了，斯内克，军方认为你是这次行动的带头人。”

“你不是在跟我说笑吧？我早就从狐狸小队退役了！”斯内克显得有些愤怒。

“我知道，斯内克，你冷静一下听我说完，这次执行偷窃行动任务的中央情报局小队，名字就是狐狸小队，但这不是以前的狐狸小队，所有没有参加这次行动的狐狸小队队员都被杀了，整个小队已经支离破碎。你应该知道军方为什么怀疑



你，对吧？把所有能够执行单兵作战任务的队员集合起来，并且杀掉所有的反对者，然后执行这样的任务，能够做到这一点的人只有一个人——就是你，斯内克。”

“……这都是我那过分被夸大的名声给闹的……你那边只有你一个人吗？”

“目前是的，不过希金特（Sigint）在五角大楼的高级研究计划署（ARPA）那边协助我，你可以试着跟他联系一下，你还记得他的频道吗？”

“好的，我去跟他联系一下。”斯内克说完打开了希金特的频道。

“哟，斯内克！好久不见了！”希金特好像知道斯内克会联系他一样，“听说你现在也是惹了一点麻烦？”

“希金特……”斯内克对于希金特的“冷笑话”总有些不适应，“……看起来我要麻烦的是

你……”

“噢，那太棒了，我们好久没大干一场了。”希金特似乎还有点兴奋。“凭你的本事，逃出监狱也不是太难的事情，当然这远远不够，你得抓住这次叛乱的罪魁祸首，就算抓不到活的，死的也成啊。我们需要证据来证明你的清白，否则就只能让军事法庭来‘帮’你了。”

“我明白你所说的，但是我做不到，我们所面对的不仅仅是狐狸小队的散兵游勇，他们还拉拢了大批苏联士兵站到他们一边。”

“嗯，这个我们也听说了，看起来他们接管了这支被秘密部署到哥伦比亚境内的苏联军队的指挥系统，而正是因为如此，美国和苏联方面都不愿意被公开卷进来，如果让公众知道了苏联在哥伦比亚建造了核武基地，而美国方面最先进的武器被窃，那可真是天下大乱了。这些人正是利用这一点在美国与苏联之间周旋，并作为谈判的筹码，他们想成为独立的阵营。”

“难道他们想建立新的军事帝国？”斯内克不免有些吃惊。“意思就是说，他们掌握了强大到足以支持他们疯狂行径的武力，而你指望我在没有任何支援的情况下单枪匹马去抓住他们的头头？”

“当然，我没说要你一个人去干，假如这些叛军能够说服本地军队加入他们阵营，你难道不能做同样的事情？这也不是太复杂的事情，对吧？就地拉拢盟军，这不正是你擅长的地方吗？”



“你不是在跟我说笑吧？”斯内克觉得希金特的想法太过疯狂。“你要我去说服那些苏联士兵和叛军站到我这边？你以为这是抓鱼捕蛇啊？”（译注：在《MGS3》中，斯内克依靠在战地捕食小动物来补充体力。）

“你总得试试吧，要知道现在所有人都把枪口对准了你，无论是这些叛军还是五角大楼那边。不过，我还有些好消息要告诉你，我们曾派遣了一支特种部队到这个半岛上收集信息，不久前刚刚与他们失去了联络，相信应该还有幸存者活着，如果你能找到他们，他们会给你帮把手。”

“你说的是绿色贝雷帽吧？”（译注：Green Berets，美国特种部队）斯内克想起了什么。“好了，我想我知道你说的是谁了，我会尽力的。”

斯内克没有告诉希金特，他们给予希望的这支部队只剩下了一个人。同样，对于斯内克来说，能成为他帮手的，也只有这一个人了。斯内克只得又返回了监狱里。

“斯内克，你回来这里做什么？”坎贝尔看到斯内克这么快一个人出现在牢房里，觉得有点吃惊，他原以为斯内克会带着一票人马杀回来。“你呼叫救援了吗？”



“没有人会来……看起来所有人都认为是我在带领这支狐狸小队，并且是我消灭了你的队伍……”斯内克多少有些失望。“除非我能洗净这些不白之冤，否则他们是不会让我回到祖国的，我们也就别指望会有人来救我们了。”

“洗净不白之冤？怎么洗？”坎贝尔看着斯内克。

“我需要找到狐狸小队叛乱的真正主谋，我需要你的帮助，你不是绿色贝雷帽的么？”

“斯内克，我并不是说你这个想法很疯狂，只是……”坎贝尔指着自己的腿，面露难色。“……你看看我这个样子，这支断腿让我走路都困难，而且我还发着高烧……”

“没关系，我不需要你走路，但我想要你开车。”斯内克打断了坎贝尔的话。“刚才我出去的时候，在一个不起眼的角落看到了一辆运输卡车，我估计偷偷开走不会引起他们的注意。再说，你也不需要用腿来开枪，对吧？怎么样，跟我一起干，给我帮把手吧？”

斯内克的话令坎贝尔一时间不知道该如何作答，虽然身为一名绿色贝雷帽成员，但是身体的原因让他感觉有些心有余而力不足，虽说自己早已将生死置之度外，可要是因为自己拖累了大首领，怕是到时候后悔都来不及。

“罗伊！”斯内克的喊声让坎贝尔一惊，他抬头看着斯内克那坚毅的眼神和表情，顿时明白自己该干些什么。

“好吧，我跟你一起干。”坎贝尔看着斯内克说到，同时他在心里悄悄地说，没想到传说中的大首领竟然是如此坚定。

“太好了，算我欠你一个人情。”斯内克很高兴有了这么一位帮手，一位既可以给他提供帮助，又不会干扰他独自行动的帮手。“首先，我们需要有关这次行动的情报，你觉得我们该从哪里开始？”

“我们部队在布拉格堡（译注：Fort Bragg，位于美国北卡罗来纳州某军事基地的名字）当时被指派的第一个侦察任务是这里的一个苏军前哨站，我知道这个地方在哪里。这里聚集了不少的士兵，很多情报也会通过这里传送到各个地方，所以这里应该是我们首先要侦察的地点。”坎贝尔还记得当时他和他的小队被指派的任务，他相信原有的计划应该能给斯内克带来不少帮助。

“好的，那么就让我们开始行动吧。”趁着夜色的掩护，斯内克带着坎贝尔神不知鬼不觉地摸出了监狱，并驱车来到了坎贝尔所说的苏军前哨站。这个前哨站规模很小，但是却有着相当数量的士兵在把守，所谓人多嘴杂，斯内克决定先探



探虚实，看看从士兵嘴里能偷听到些什么。果不其然，两名开小差的苏联士兵的对话引起了斯内克的注意。

士兵甲：“嘿，你别乱说，电影看多了吧？”

士兵乙：“我可没跟你开玩笑，我是听那个美国军官说的，就是我们老大带进来的那位。”

士兵甲：“你说那个脸长得像屁股的军官？”

士兵乙：“对，就是他。谈到有关那个武器的时候，他说有一份机密文件刚从总部送过来，里面一定有很重要的情报，我可没跟你开玩笑。”

士兵甲：“说起这个，我实话实说，想到有个武器正对准自己祖国，我就浑身不自在，这不就是自杀么？”

士兵乙：“不是说这只是个威胁手段吗？”

士兵甲：“你有没有想过我们这次搞到的到底是个什么武器？”

士兵乙：“不清楚，但肯定不是什么核武器，这 我 知 道 。”

对话中谈到的机密文件一定包含着很重要的信息，斯内克这样想着，同时也这样做着，这种潜入行动对他来说简直是轻车熟路。也许是晚上的缘故，前哨站的巡逻兵多少有些懈怠，这给了斯内克非常好的机会，如探囊取物般就轻易找到了这份机密文件。然而，这份文件的内容，却令坎贝尔大吃一惊。

“斯内克，你不会相信这份文件说的是什么，这次叛乱的目的就是为了使用被偷的武器，而我们剩下的时间也不多了。”坎贝尔发现事态很严重。

“不可能吧，华盛顿与莫斯科不正在谈判期间吗？就算发射计划成功实施，对他们自己来说也没什么好处啊！”

“这个不好说，你想想他们干掉我们绿色贝雷帽的时候可没有一丝怜悯，我们也算是自己人吧？我不认为他们明白自己的行为会造成什么样的后果，我希望我是错的，但就他们的认真程度来看，这也许会引发一场全球性的危机。斯内克，我们是目前惟一能够阻止这一切发生的人，这是我们的责任。但是……现在只有我们两人是不够的……我们必须要想办法多争取一些盟友。”

“你有什么主意？”斯内克也觉得目前光凭他们两人的确很棘手。

“斯内克，你刚才听那些士兵说话的时候，有没有觉得他们有人对现状不是很满意的？”坎贝尔想从敌人的薄弱环节下手。

“嗯，其中有些人的确显得烦躁不安。”斯内克回想了一下。

“这么说吧，你觉得说服这些士兵让他们投靠

到我们这边的难度有多大？"坎贝尔说出了自己的想法。"我们可以利用他们这种左右为难的态度来说服他们加入我们。散布谣言来挑起敌人内部矛盾，这种心理战的基本战术从中国的春秋战国时代就开始使用了，你觉得怎么样，斯内克？"

"希金特也提过这样的建议……"斯内克也觉得这是目前比较可行的办法。"……这倒是值得一试。"

"嘿嘿，斯内克，我就知道你会同意的。我们首先得找个合适的人来探探口风，你可以去抓个人到卡车上来，这样我们就能和他单独谈谈来加入我们的抵抗运动。"坎贝尔露出不经意的笑容。"哦，对了，还有个事情，我知道这次叛军首领的名字了，他叫吉恩。"（译注：Gene，有基因之意）

"吉恩？"斯内克对这名字似乎似曾相识。

"先不说这个了，让我们开始行动吧，你还记得哪个小兵比较抱怨吗？"

斯内克想起刚才开小差的两名士兵，那名士兵甲似乎对这次行动的目的不太满意，斯内克决定从他下手。回到刚才的地方，现在只有他一个人在巡逻，真是天赐良机，斯内克不费吹灰之力就将他弄晕并拖回到了卡车上。

军人到底是军人，虽然暂时性地失去了知觉，但是眼睛才刚刚睁开，整个人立刻再次投入到战斗状态中，抬手就向斯内克袭来。斯内克对此早有防范，右手顺势借力拔开他直冲面门的拳头，左手钳住他的手肘，整个手臂的攻击方向马上就对斯内克失去了威胁。这小兵也不是吃素的，眼见斯内克已经架开了他的招式，马上借助斯内克拨开他手臂的力量，假装整个人被斯内克推开，而真正的目的却是直接扑向一旁的坎贝尔。由于身体不便，毫无防范的坎贝尔被他勒住了脖子，腰间的手枪也在这一瞬间被他夺走，坎贝尔心说"不好"，却因为被制住了要害也无法动弹。没想到这小兵并未继续威胁坎贝尔，而是一把从背后推开坎贝尔，并利用反作用力将身体远离了坎贝尔和斯内克，同时用枪口对准了他们。正要开枪射击，却发现眼前少了斯内克，原来身经百战的斯内克早就看穿了他的图谋，还未等他反应过来，就已经冲到他眼皮底下，左手直接卡向他的脖子，左腿别到他身后，一个标准的CQC招式将其重重地摔在地上，然后顺势用膝盖压住他的胸口。被卡住要害的小兵再也无反抗之力，只得躺在地上动弹不得。

"你恢复得够快的，脑子也转得快，他们把你训练得不错，你算是个不错的士兵。"斯内克有意无意地调侃着他，如同猫调戏老鼠一般。

"你……你到底是谁？"士兵已知不是此人的对手，倒也没什么其他的想法。



"叫我斯内克吧。"

"斯内克？这是个代号吧？你一定是美国方面的，你是狐狸小队的吧？"

"我既不是美国方面的，也不是狐狸小队的，我只是一名普通士兵。"

"普通士兵？那你为什么……"他不相信一名普通士兵会有这样的本事。



"我们是来阻止狐狸小队叛变的。"坎贝尔打断了他的问话。"一名名叫吉恩的狐狸小队成员背叛了美国政府并偷走了一种秘密武器，他计划在这个基地中使用这个武器以及核弹头，并把这个作为和你们国家谈判的筹码，当然他要的不止这些，我们就是来阻止这一切发生的。我们的任务就是将圣海洛尼莫半岛上所有被吉恩控制的士兵解救出来，并抓住所有狐狸小队的叛徒。我知道你为什么害怕狐狸小队，但是我们需要更多的人来帮我们解放这些半岛上的苏联士兵，你能加入我们吗？"

"你是说……你是来救我们的？你希望我帮你们打败吉恩？"说完这些，这名士兵忽然仰天大笑起来。

"这有什么好笑的？"坎贝尔转向斯内克。"你认为……他是不是被洗过脑了？"

"洗脑？你这样以为吗？"大笑的士兵听到这个字眼，突然严肃起来。"真可笑，恐怕你们俩都想错了。我们叛乱并不是因为吉恩，是我们的国家先背叛了我们！"他的语调忽然变得激动起来。"我们之前被派遣来守护这个鸟不拉屎的基地，由于任务的高度机密，我们不允许和家人或者朋友联络。这个地方气候恶劣，并且缺乏补给，我们眼睁睁地看着战友被疾病夺去生命，或者在与哥伦比亚政府的冲突中成为炮灰，但我们依然坚持执行我们的任务，我们依然坚信这样的努力是为了我们的祖国，但你知道我们的祖国怎样报答我们？他们抛弃了我们！"

"你说的是苏联政局的变化吧？"坎贝尔试图向他解释一下所发生的事情。"如果这个基地的存在被曝光，所带来的政治冲击将严重破坏勃列日涅夫（译注：Brezhnev，当时的苏联领导人）力图推进的美苏两国之间的战略武器限制条约，这就是为什么……"

"我们根本不在乎什么政治理论。"士兵打断了坎贝尔的话，越说越激动。"我们关心的是，我们的祖国完全无视了这个基地的存在，他们没有将我们送回家，取而代之的是，他们切断了一切通讯方式以及所有补给，他们想将这个半岛孤立起来，故意造成的迹象就好像这些都只是一群不听指挥的士兵所为，我们被自己的祖国抛弃了！"

"所以你们就决定投靠吉恩？"坎贝尔问到。

"吉恩告诉我们他会为我们建立一个国家，一个不会依靠士兵，但却为士兵服务的国家。我们并不是因为恐惧而投靠吉恩，他会给我们带来正义，而我们惟一所恐惧的事情，就是失去这样的正义。这才是我们跟随他的原因，而不是你们说的洗脑什么的，你们永远不可能阻止他！"

"正义？"听到这里，斯内克忽然松开了士兵，这让士兵感到有些不可思议。"所谓正义的含义每天都可能发生变化，一名职业士兵永远不会带着正义去执行任务，他为之战斗的惟一理由只是为了活着去战斗，这是我的恩师教导给我的。政治变幻莫测，它们随着时间而改变，只要我们对国家保持忠诚，我们这样的士兵是不需要信仰的，她就是因为忠诚而死，不是因为正义，也不是因为她的国家，她是为了她自己，为了任务……"

"你的恩师……教导你这些战争的道理……她是谁？"士兵听到这些话，忽然感到有些触动。

"他们叫她引领者，我亲手杀了她……"斯内克的语气黯淡了下来。

"引领者！你是说那个传说中的战士！"这名士兵显然听闻过引领者的大名。"那么……斯内克……你就是大首领？！你就是在格罗兹尼格勒战胜了沃尔金上校的英雄！"

"嗯……"斯内克对于这些虚名有些不屑一顾。"像一名士兵那样证明你的忠诚，这是引领者传授给我的，但是我至今仍参不透其中的含义。"

"证明你的忠诚，并不是为了正义，也不是为了国家，而是为了自己……"士兵若有所思地重复着这几句话。"吉恩真的打算威胁我们的祖国吗？"

"是的。"坎贝尔接过了士兵的问话。"斯内克从前哨站获取的一份机密文件可以证明这一点，吉恩部署的武器可以攻击苏联任何一个主要城市，我知道这很难让你相信……"

"不，我相信你。"士兵似乎明白了什么。"并不是因为我是苏联军队的一员，而是因为我是一名士兵。斯内克，我决定跟着你了，我叫乔纳森，给我下达任务吧！"乔纳森主动向斯内克伸出手去，但这次不是攻击斯内克，而是紧紧地握住了斯内克的手，这代表着一名士兵的信任，在战场上，没有什么比多一名盟友更好的事情了。

未完待续……



下期预告：在乔纳森的帮助下，斯内克与坎贝尔继续着他们的使命。随着行动的一步步深入，这次狐狸小队叛乱行动的目的愈发变得扑朔迷离，而众多BOSS级人物一一登场，成为斯内克宿命中必须要面对的敌人。而坎宁安似乎有着自己的目的，原来更加神秘的人物还隐藏在背后，一切谜底都会在下期杂志解开！



胜负师：这一次的自由谈比较意外的是阿修罗的投稿，他虽然离开杂志大家庭有一段时间了，但可以说依然心系UCG，也愿意与大家分享自己对于游戏的看法。做为朋友，我也希望那些曾与我共事的伙伴能常回家看看。另外两篇文章也很有意思，一篇来自遥远的英国，作者有幸参加了VIDEO GAMES LIVE游戏音乐会，为大家带来了一些异国见闻。海外游子们同样别把自己当外人，UCG依然可以成为你们与国内玩家的交流纽带。还有一篇散文出自阳光学员之手，虽然文章本身有些呓语化，但也说出了部分游戏者的心态，有一定的特色。有一句话叫“海纳百川，有容乃大”，自由谈也希望可以向这一境界努力，因此有意投稿者不必有什么顾虑，不要让陈规限制了你的想法，希望下一次自由谈里可以看到你们的名字。

是谁毁掉了恶魔城？

“啊！太好了！《恶魔城》的新作又出了！”

“哦？有没有逆城？地图完成度最高多少？”

自从《月下夜想曲》被奉为“经典”以来，每当Konami推出新一代的《恶魔城》时，我们都有机会听到这样的对白。对于热衷者来说，或许问这样的问题是理所应当的。然而，我听到这样的话以后却只能发出如此感叹：原来《恶魔城》已经变成了一个画地图的游戏了！

《月下夜想曲》的确可以称得上是经典之作。能将唯美华丽的画面、曼妙动听的音乐、丰富多变的武器技能系统和收集要素、令人震惊的逆城概念等众多诱人的要素完美地结合在一起，迄今为止也没有多少游戏能够做到这种程度。就是在这样“经典”的光环下，“月下式《恶魔城》”那些战斗系统单调、平衡度不好等缺点都被“粉丝”们无视了；也就是在这样的光环下，这个系列失去了前进的目标。

从《月下》开始，无论开发小组对于游戏有怎样的创意，他们都必须满足“上帝=玩家”的需求：要有丰富的道具和武器、要有广大的地图和完成度显示、要有分支剧情和隐藏结局、要有……在众多条件限制下，开发小组再也不能做出《月下》一般的大幅度改革了，就算他们做出了改革——比如N64和PS2版的3D作品，玩家们也不买账。而这样一来，就导致了进一步的恶性循环：玩家的需求和市场的反馈让开发小组不得不继续《月下》的老路，加一些不一样的新系统、编一些新剧情来满足用户；然而长此以往，开发小组的技术水平始终没能在革新中得到进步，他们就更加做不出有创意的新作了！

走入瓶颈的不仅是《恶魔城》的技术层面，还有《恶魔城》的剧情。《恶魔城》作品出了这么多，一些剧情上的设定逐步丰满起来，但是同时也封死了自己的去路：大魔王德拉古拉百年复活一次，达不到这个标准的一概是借尸还魂或者幻影这样的“非正常”复活！PS2版《恶魔城Castlevania》告诉了我们贝尔蒙特家与德拉古拉之间世代仇恨的起源，确定了剧情的时间原点。而《晓月圆舞曲》做得则更加绝，直接告诉我们：在1999年的日食大战中，德拉古拉已经挂了！他不仅挂了，还转生成了“正义的使者”来须苍真！《恶魔城Dracula》？没有了德拉古拉的《恶魔城》还能怎么搞呢？不要紧！本作又有了新的设定：就算没有真红之石，也是有人可以自行变成吸血鬼的！（也就是所谓“真祖”）既然有了新的真祖布洛涅，那么再出一两个别的真祖也是不在话下的。以后“《恶魔城》系列”剧情的亮点将不再是贝尔蒙特家与德拉古拉的千年血仇了，最吸引人的地方应该是身为导演兼编剧的IGA如何把故事“毫无破绽”地“编”圆满！

以下是针对新作《恶魔城 迷宫的回廊》的一些问答，让我们来看一看：

Q 《恶魔城 迷宫的回廊》是一部不错的游戏作品吗？

A 是的！单独作为一款游戏来看，它的综合素质是很不错的！

Q 它和《月下夜想曲》有什么不同吗？

A 在游戏里面你可以单独操纵性能不尽相同的男女主角中的任意一个，也可以同时控制他们两个人，更能够使用各种合体必杀技。虽然他们不能变狼、变雾、变蝙蝠，但是他们可以变青蛙和猫头鹰。除此以外的系统完全可以等同于《月下》，只不过换了新的角色、新的怪物、新的道具和新的场景而已！

Q 它和NDS上的上一部《苍月十字架》有什么不同吗？

A 不同之处请参看前一个问题，相同之处也请参看前一个问题！另外一个不同之处就是《苍月》中无聊且烦人的触摸屏功能大部分取消了，而战魂系统也取消了。

Q 取消战魂系统后还有什么收集要素？

A 收集要素非常多。这次不仅有怪物图鉴，还要道具图鉴，而且男女主角的很多副武器、魔法都是要打敌人才会掉。如果你嫌道具掉落几率太低，想要早日完成全部图鉴，那就请装备珍贵道具出现几率上升的戒指去刷怪吧！此外，副武器还有熟练度的设定，要想早日练满就快去买价值200000、能够增加熟练度的戒指吧！什么？太贵了？那就同时装备金钱出现几率和道具出现几率上升的戒指刷怪去吧！多收集钱，再多收集些道具拿去卖！200000只够买一个戒指，还有一个魔法也要200000，还有价值60000的防具、价值30000的饰品……总之，刷怪去吧！

Q 这次有逆城吗？总完成度是多少？

A 逆城？当然有！而且还不止一个！总地图完成度200%还嫌少？不要紧，这次是1000%的上限！这下你们满意了吧！

Q 《恶魔城 迷宫的回廊》是一部不错的“《恶魔城》系列”作品吗？

A 如果你认为加了一些新系统、其他不做什么大改动就算是一部不错的《恶魔城》的话，那么《迷宫的回廊》就是一部不错的《恶魔城》。如果你对上述观点并不赞同，那么我可以告诉你：这部作品烂透了！本作对于刷怪刷道具的要求更甚于《晓月》和《苍月》的刷战魂，1000%的地图完成度更是让人笑掉大牙又无言以对的设定。











为了刷道具而刷道具，为了完成度而设置完成度，这就是玩家需求所带来的结果！是谁毁掉了《恶魔城》？是开发小组吗？不！毁掉《恶魔城》的，就是自命为《恶魔城》FANS的某些玩家啊！

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



后记

本来不想写成批判文，只想客观地陈述一下游戏的优缺点。然而，在写作的过程中，一直潜藏在心底的想法突然激昂了起来。从《月下》以来，除了N64和PS2上的作品外，所有的《恶魔城》新作都仿佛是它的资料片一样，一样的目的、一样的模式。每次我们都只是在重复一样的事情，只有那些许的不同。这就是我们所追求的"好游戏"？这样的"好游戏"究竟还能维持几代？虽然每次玩这样的《恶魔城》依然会很投入，但是热情已经在不知不觉中流逝了……

一个游戏，只有你对它了解得越深刻，才越能发现它的缺点。但是真正爱一个游戏，并不是去宽容、忽视它的缺点，而是要指出缺点、希望它能够向更加完美的方向发展下去。所谓"爱之深，责之切"就是这个道理！

好吧，如果你非要我总结出一些游戏的优点的话：战斗系统比前作有所进化，动作要素得到了一定强化；难度设置把握得不错，有《月轮》的感觉；隐藏要素中的Sister模式想法不错，算是充分运用了NDS的触摸屏功能。

文 阿修罗

记伦敦游戏音乐会

People they think the video games are just for kids.

（有人说电子游戏只是小孩子的玩意儿）

People think the video games are just for nuts and geeks.

（有人说电视游戏只是为疯狂的人和痴迷者存在）

2006年11月25日，著名的VIDEO GAMES LIVE全球巡演伦敦站在伦敦Hammersmith Apollo剧院上演。VIDEO GAMES LIVE全球巡演于2005年开始，目前已经在北美、南美、欧洲等十多个剧院成功演出，它集合了交响乐、电子乐、唱诗班等多种音乐元素，以游戏音乐、眩目的舞台激光效果和舞台剧、观众互动等丰富的表现形式将游戏音乐的魅力完美诠释。本次演出是VIDEO GAMES LIVE第一次在英国上演，也是英国有史以来第一场游戏音乐会。而笔者也有幸亲临现场观看了这一激动人心的表演。

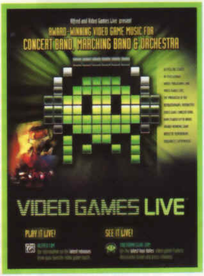
早在两个多月前就在UCG上看到了VIDEO GAMES LIVE将于11月在伦敦开演，当时就激动得在网上搜索相关信息。门票25镑，加服务费3.75镑下来总共28.75镑，相当于人民币400多，还不是很贵。一个字，订！和国内观众到开演前才买票不同，国外的观众都是提前很久就买票的，买晚了绝对没有好位子，而且剧院门口也绝对没有卖廉价票的。

25日傍晚5点40分，笔者来到了Hammersmith Apollo剧院门前，这里的观众早已排成长龙，有不少玩家耐不住漫长的等待，拿出了随身携带的NDS进行联机游戏。又过了一会，门口的观众越聚越多，场面开始逐渐变得拥挤，队伍有些混乱。还好6点刚过，剧院开门放人，观众也陆续进入剧院。

国外的剧院大堂果然豪华，地毯地面一尘不染，顶上是巨大的水晶灯，大堂一侧还有一个很大的吧台，里面啤酒、威士忌、伏特加等饮品多达数十种，可以说整个剧院大堂就是一个大型的酒吧。大堂两侧宽大的楼梯通向剧院的二层。上到二层后看到这里还提供Wii试玩和PS2游戏《吉他英雄》的比赛。此时Wii在欧洲还未上市，周围的玩家挤得水泄不通。回到大堂一层发现旁边有人在派发礼品，好不容易挤进去后发现是育碧公司的工作人员在派发VIDEO GAMES LIVE 2006伦敦演出限定版的育碧游戏原声，其中包括《波斯王子》、《分裂细胞》等多款游戏的音乐。当然不能错过，将其拿下。

音乐厅门口有工作人员在检票，跟国内拿个小夹子在票上打孔不同的是，这里检票都是高科技，是用一台无线扫描设备扫描票面上的条形码，从很大程度上减少了假票的出现。

进入音乐厅后觉得没什么特别，但座椅很舒适，也很干净，没有国内好些剧院里看到座椅就不想坐下去的情况。据说现在国内对文化方面投资力度很大，全国各地都有在修建一流的音乐厅，希望早日建成在各方面都能达到国际一级水平的音乐厅，不要花大钱修半天还没有伦敦一个普通剧院档次高。档次高的剧院可一定程度反映当地对文化活动的支持力度，也可促进音乐文化的交流和提高，因为稍上点档次的演出团体是不会在不理想的场地演出的。



由于此时距演出正式开始还有一个多小时，很多玩家又掏出了NDS进行联机游戏，而且好多都是MM。

演出于7点30分拉开了序幕。序幕的曲目是什么？《最终幻想》？别急，都在后面呢！令观众大跌眼镜的是，序幕竟然是以《壁垒球》为首的元老级游戏的原声，在大屏幕上显示出《壁垒球》的游戏画面时，全场观众发出了阵阵笑声。单调的撞击声一转，屏幕上的游戏从《壁垒球》换成了《宇宙巡航机》、《贪吃蛇》、《青蛙过河》等其他老游戏。这些游戏中最受听众欢迎的就是《大金刚》。金刚兄在画面上跳跃的同时，鼓手也一下下地敲击出音效配合金刚的动作。台下掌声笑声混成一片，足见大家对这位仁兄的喜爱。等观众笑够了，乐队奏起了一段大家极其熟悉的音乐。在观众纳闷了几秒钟之后，大屏幕上出现了我们的主角——《魔界村》中手持长矛的亚瑟。要说红白机上单调的音效是单声道的话，交响乐团演奏应该就是5.1，也许是7.1声道了。这时才觉得，原来8位机上有些游戏的音乐其实也是很不错的。在亚瑟挂了几次之后，乐队又演奏了"《战斧》系列"等经典游戏的音乐，最终以《俄罗斯方块》的欢快节奏结束了精彩的序幕。整个序幕让观众重温了那些画面单调但曾给我们带来无限快乐的游戏。

开场第一首曲子当然要够震撼。在小岛秀夫的一段感谢玩家的录像之后，音乐响起，《潜龙谍影》的历代标题画面在大屏幕上按顺序显示了出来。在《潜龙谍影》的主题曲中，乐队还插了一段主角在游戏中被敌人发现时的音乐。同时，一个扮演成游戏中敌方士兵的人走上舞台巡逻。突然，士兵好像发现了Snake，头上居然跳出了一个巨大的叹号(汗)，主持人也钻进和游戏中一样的伪装箱子。士兵调查了箱子，并没有发现Snake，最后只有灰溜溜地走下台。这个绝妙的创意让台下观众发出了阵阵的欢呼。

乐队接着又演奏了《超越善恶》、《猎头者》、《古墓丽影》、《文明》、《赛尔达传说》的主题曲。尤其是《猎头者》这一曲的演奏，交响乐版和原版有很大不同，交响乐版更加有气势，现场游戏画面也配合得很好，在该曲的高潮处不断地迅速切换主角拿枪时帅气姿势的特写，让笔者产生了"回去一定要将这个游戏再穿一次"的想法！上半场的最后一首是大家熟悉的《片翼的天使》。舞台的灯光随着雄壮的节奏一下下闪烁，将音乐会推到了上半场的高潮。

游戏中总少不了电影和动画的影子，下半场的第一首曲子就是为了纪念迪士尼动画的发展而演奏的。大屏幕上陆续播放了诸如《狮子王》、《花木兰》、《小鹿斑比》、《木偶奇遇记》等伴随我们成长的动画片段。在《最终幻想X-2》的配乐声中(为什么是《最终幻想X－2》呢？)，笔者又想起了小时候在电视机前看动画的情形，颇有感触啊！下半场的其他曲目有《神秘岛》、"《索尼克》系



列"、《魔兽世界》以及最著名的《超级马里奥兄弟》的主题曲，在下半场的听众互动环节中，主持人邀请了两位听众上台进行游戏比赛，而比赛的游戏居然是——《青蛙过河》(汗)，而胜者能够获得一台价值2500英镑的Acer VIDEO GAMES LIVE纪念版手提电脑。两个人的水平实在是不敢恭维，看到最后我都快欲哭无泪了！（怎么就没选我上台为国人争光呢……）最终，一位19岁的英国观众赢得了游戏拿走了奖品。



在这之后就到了整个音乐会最精彩的部分，由来自日本的钢琴达人Martin leung将《最终幻想》历代中包括《eyes on me》、《片翼的天使》等10首曲子连续演奏，时长7分钟，听众们听得如痴如醉。尤其是《片翼的天使》这首曲子演奏难度极大，但达人就是达人，居然能够将该曲完美演奏，键盘上双手的移动速度已经快到人眼看不清的地步，可以说是无敌了！达人演奏结束后，观众都为高超的演奏技巧所折服，口哨声、疯狂的叫喊声不绝于耳。

该曲结束后，音乐会已持续了2个小时，到了尾声。笔者当时正在想"在英国举办的音乐会，结束自然是用欧美玩家的最爱来划上句号"。果不其然，大屏幕上出现了超重量级大作——《光环》的画面。唱诗班的吟唱烘托出了游戏中宏大的场景，此时全场的气氛达到了顶点。

对此次音乐会的选曲总体上还是很不错的，基本上演奏了游戏音乐中最优秀的作品，迪士尼那章也体现出了游戏与动画的互动，十分精彩，早已值回票价。但惟一的缺憾是没有笔者最爱的"《恶魔城》系列"，如果加上《恶魔城》的音乐相信此次音乐会会更加完美。（个人意见，仅供参考）

开场的时候主持人说"有人说电子游戏只是小孩子的玩意儿。"回答当然是嘘声加NO了。而后主持人又说"有人说电视游戏只是为疯狂的人和痴迷者而存在的。"幽默的英国听众居然齐声喊YES。从今天的音乐会看来，玩游戏、了解游戏的绝对不只是孩子，在音乐会现场笔者见到了各个年龄段的人，可以说是上到99，下到刚会走，（有点夸张了）但听众们主要都是中青年人，偶尔还可看到老年人。

将很多人耳熟能详的游戏音乐在剧院中进行现场演奏从而让观众从中获得快乐，这也就是VIDEO GAMES LIVE举办的初衷。游戏音乐现如今对音乐界的影响力也越来越大。在中场休息时，笔者曾在场外偶遇一音乐制作人，他说他和他的好几个制作人朋友都来到现场感受游戏音乐，希望从中获得灵感。笔者还见到有一位漫画家也坐在台下欣赏音乐会，中场休息的时候就拿出自己的画对其进行修改。这一切都说明了在21世纪，游戏已经成为人们一种日常生活中很正常的娱乐方式。游戏也正逐渐和影视、绘画、文学等一样成为社会中的主流艺术。曾有一份调查显示在美国目前平均每个家庭的每周游戏时间达到了13小时，这已超过了每周人们看电视和电影的时间。对于古典音乐家Jeremy Rallton老先生来说，游戏音乐作为一个连接两代人的纽带，将古典音乐传给了下一代人。在他以为古典音乐在下一代中要逐渐被遗忘的时候，正是游戏音乐打开了每个年轻人的耳朵，将古典音乐带入年轻人的生活。

在国内，人们还在对于游戏是否是所谓的"电子海洛因"而争论不休；而在国外，游戏已成为一种主流艺术。看来中国的游戏人还有很长的路要走，希望国内的游戏环境能够早日改善，让更多人体会到游戏所带来的快乐，学会欣赏游戏艺术。

十五周目手记

如果你开始使用与下面的类型相似的句子，相信我，还是从月度支出资金中拿出一部分来购买金针和解毒血清吧。"在那家带有KTV的拙劣酒吧度过的半小时糟糕时光抵得上一张记忆卡了。""这二十几张盘我很可能永远不会碰，怎么当初就一张一张买回来了呢？"游戏是《异尘余生》中的啤酒瓶盖，成了我们衡量事物的标准。每个人都得带上两三张记忆卡才能出门，你可以用它换面包、玻璃球、新衣服、诱人心跳的曲线以及车尾灯后漂浮的光晕。我就是这样一个不断给自己的小宇宙添置法则的人，但还是请不要称我为OTAKU，因为他们都已有觉悟了。（坐在前排的观众请拍拍手，包厢里的晃一晃手柄好吗……）

在断电状态下PS2的内置电池能维持多久？兔子洞是否大得足以使人放恣游荡而不想归时呢？在张部大喝觉悟的瞬间，按键操练就带出了男子气的、张扬的、壮烈的美，同时也是一种自得其乐的、虚假的、庸常的美。可没人在意，没人会对你那半人半机器的身体投去哪怕一丝分外的目光。在这个时代，谁不是呢？于是我们期盼价值准则多元时代的到来，期待着娱乐与罪恶(至少是不务正业)的分离。不必带着伤感的情调讲，游戏者就是以个人的独特方式在晶球盘上执著向前的人，因为路途中的空虚与恐慌有足够的耐力与你的信心周旋到底。

已拥有主机为游戏历程的起点计算，我的淡青色相册收藏着大概十五年的GAME与自己的各种照片。抱着个蘑菇傻乐，假装像完美的人一样沿街巡游，以动植物爱好者和偏执狂的双重身分用军刀划过每一寸土地，总之就是在不靠谱和自觉的责任感之间徘徊。随着年龄的增长，此种实景纪录也越来越多。单就一种娱乐方式而言，是有些过了。所以，我开始沿着纵情与自制的钟摆往上爬，希望能到达那个永不变动的中心。

总有人在不断声称，某款游戏带给人至深的感动。我觉得，除去特定年龄赋予的特有夸张外，感动是游戏赠予玩家的绿色背包中不算重要的一部分。与挥舞手柄的动作相伴相依的是愉悦、快感、情感上的满足与官能上的体验，而我也不得不对那些三十几岁仍然挚爱任天堂作品的人的心境表示艳羡。无论塑料盒子的封面上印着e、t、m、ao的那种标记，它所贩卖的均是身体与心灵体验的可能性，一种与现实生活迥异又可轻易获取的满足感。一款游戏所挖掘的深度能离锡安有多近？纯粹的享乐主义，这就是游戏的本质所在，也是3D建模最为人乐道之处。

孩子式无忧无虑的天真早已逝去，二十岁时健康的通宵、无伤大雅的金钱透支与轻掷的时光也像那个时期的女孩子一样再也消失不见。走出迪士尼乐园的一个好处就是我们的野心变得更大了，因为足以容纳得下上千个罗马的虚拟现实终究会到来，你可以在其中经历爱恨情仇、死亡、生命的流逝、成功与失败、杀戮与战争……在彼时彼地，或许真的存在着至深的感动吧。

将游戏称为艺术品，这是另一个我不敢肯定的说法。不如称它为含有艺术成分的商品，贩卖是它的最终目的。相当数量游戏的制作过程与流水线上的汽车装配没有原则上的区别，不够大众化就是在触犯众怒，是把生计的手套轻抛在地上。对于一个商人来说，这么做跟自愿走入噩梦差不多。有多少人认为iPod是艺术品？工业设计才是它的本来面目。那么，与狭义上的流行音乐和爆米花电影相同的一个特征，就是游戏总是以不断复制作为其获得生命力的最重要的手段。不仅类型永在，连细节都是永在的，史密斯探员无往不胜。在现实层面上做得最成功也最厚颜无耻的厂商当属EA和光荣，虽然《真三国无双5》出来我还是铁定要玩的，小时数怎么也得过百，但在这里也不妨说那么几句坏话。我知道你不会把我看做一个骑墙的机会主义者，那需要相当的敏锐和技巧，而我的《鬼武者2》至今还未通关。

有人感到自己的社交圈子渐渐变得狭窄，靠熬夜过日子并感到苦恼。或许我们都在经历这样的生活，只是方式各个不同。没有人以为对着玻璃瓶子念咒语和冲着麦克风吹气是每天最重要的事情，但我真的喜欢那些为了心中所爱付出很多，默默注视着身边流逝时光的人。他们(我们)通常都与无趣、笨拙和沉闷无缘。

假设有足够多的金钱作支撑，我会选一个没有台风、地震、泥石流、洪水、塌方、废气、劣质盗版盘和死灵骑士的安静地方盖几间房子，弄几头小猪养养。每天晒晒太阳打打游戏，晚饭后穿条大裤衩子拎个板凳在门前一坐。在虚拟现实还未到来之前，这样的日子也蛮不错的。

文 阳光育成计划成员 不用心棒



读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn
通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：大魔王



★本期截稿时间在圣诞之后、元旦之前。平安夜这天晚上，有加班做攻略研究的，有的抓紧时间校稿看信的，还有苦等《GT赛车HD 概念版》下载的，编辑部里毫不冷清。看来小编们是摆脱不了“平安夜，加班夜”的诅咒了。

★年末游戏大潮宣告正式结束，新一波浪潮要到1月中旬才会到来。12月也是考试的季节，想必读者们都欠下了不少游戏债，接下来就好好享受吧！另外2006年度“游戏之最”有奖调查问卷活动已经开始，详情请见本期“互动信箱”栏目。

★本次有位读者在信中附夹了一毛钱，惊讶之余看到信纸背面赫然写道“特意放了一毛钱，可能放钱，你们就会打开它”……在这里我们要说明，凡是读者的来信我们都会一封一封仔细阅读，所以不要担心你的心血无法被我们看到，而且就玛娜个人来说，认为与其放一毛钱倒不如放张照片会得到更多的关注。

★最近走在下班的路上，发现附近有家幼儿园把孩子的画都贴在外面给大家欣赏，其中有几幅颇有意境和想像力，而且用色大胆不拘一格，弄得玛娜惭愧不已，想当初我上幼儿园的时候跟人家简直没法比，就会画一个房子旁边站个小人，最多加棵树加个太阳没了，还开开心心把云涂成蓝色。总之，我一定要找个机会偷偷把那几张画拍下来，一旦周围没有人我就立刻拍下来和大家共享-A-！你们不知道，这分明就是《第六感》和《寂静岭》中的涂鸦给人的震撼感。

真的，看到信中的一毛钱时，我的心中迅速闪过一个罪恶的念头。



编辑部 近期流行游戏 What's IN?

最受好评游戏

《荒野兵器5》(4人)

当然是《WA5》！

——当ACE飞行员问《WA5》和《蓝龙》哪个好玩时，喜新厌旧的纱迦斩钉截铁地答道。

听了开头梦之遗址音乐就知道这个是神作了。

——对《WA5》音乐大为折服的晴天

最一语双关游戏

《世界足球 胜利十一人X》(3人)

LIVE把WE变得更加LIVE了！

——鏖战在《WEX》中的Gouki与多边形

最浪费时间游戏

《世界传说 光明神话》(4人)

这《世界传说》就一单机版网游，典型谋杀时间的游戏。

——忙到飞起的晴天和D・S

最会写主旋律作文的读者

江苏徐志超：大家好，人的一生有多少年的时间？能不能让这些时间过得更有意义？人的青春有多少年？能不能让青春时代延长一些？千百年来人们不断地探索着这些问题，苏格拉底、尼采、孔子为了解答这些问题，付出了毕生的精力。但当我第一次捧起《游戏机实用技术》时，苏格拉底、尼采、孔子在这一刻灵魂附体，伟大的“游戏机”，我终于发现我不是一个人在战斗。

读者万岁

收到广西的欧朝毅同学“PS手柄笔盒”的照片时，说实话玛娜确实深深地陷入了沉默之中，因为我实在不清楚这个笔盒带去学校会不会被老师没收，而且要让学习用具和这个笔盒的风格搭配实在是太困难了……



这个笔盒的制作过程是这样的：1.先用螺丝刀把整个手柄给拆了，把里面的主板和感应胶垫拿掉，按键要保留。

2.手柄分开两半后，把里面的塑胶用指甲钳，剪刀剪掉，让里面空荡荡的，才够空间放文具。

3.进行粘贴，把拿在手里的手柄倒置，让里面的按键复位，包括ELECT、START键都嵌在里面，用502速干胶滴在键上，L、R键除外，等它干了后键就不能动了。

4.接着在手柄的握把两侧上下各用锥子钻出一个比螺丝钉小一点的洞，然后用软塑胶量出手柄上下两部分连合的最佳长度，把它剪成两片，各穿两个洞，四个螺丝钉分别穿过软塑胶片再把螺丝钉打进手柄里去，这样两个部分就能开关自如了。

5.这样基本上完成了，但一定要注意，L、R一定要插在原来的槽里，这样才能像未拆一样天衣无缝。

功能：最多能装得下3支13厘米长（或以下）的笔，建议放一支水性笔，一支圆珠笔和一支自动铅笔，握把的空间可以放橡皮擦，另一边可以放实用的东西，建议订书机，在最底层还可以放一把大概十二厘米长的尺子，还有些空间就自己发挥吧。

特色：麻雀虽小，五脏俱全，小巧可爱，新颖时尚，是热爱TV Game人民的办公文具首选。

成本：完成这个笔盒大概花费八元左右。



Q&A

天津 赵玉婉：我发现一件奇怪的事情，就是"编辑部落"里那个"最新回复"，各小编们的回复时间好特别啊，"10：10：10"、"11：11：11"、"12：12：12"，这难道有什么玄机吗？

让我告诉你残酷而现实的事实真相，这只不过是单纯的恶搞罢了。

陈浩楠：请问，是不是书后面的每一个问题都要回答呀？

读者们当然没有义务去回答每一个问题，不过为了让杂志更好地发展，还望大家能抽点时间回答一下。另外回答全部问题的话，就可以参加互动信箱的抽奖了。

北京 佚名：最近发生了一个令本人很惊奇的事，某日突然接到一个电话，但我刚接通说了一个喂字，对方就挂了，几分钟后，一条信息："对不起打错了"，于是很礼貌地回了个"没关系"，你猜怎么着，人家紧接着回了一个："虽然是我打错了，这也许是一种缘分吧！不如我们交个朋友可以吗？"这真是好奇妙啊！太不可思议了，这个世界真是好小啊！您说这是不是很有电影色彩？经过几个回合的短信交流，大概知道她应该是个女的，念大学在北京，而我还是高中生呢，这是不是更奇妙了呢？可是当我发出第6个短信的时候，她就没回了，也不知道是不是耍我玩，你们有这种经历吗？

我认为这和世界很小没什么关系……这有效地证明了人类记忆力下降，手指和大脑无法和谐同步运作，当然它还证明了一个事实，朋友，你被搭讪了！

江苏　张晓馨：最近迷上的游戏是《战国BASARA2》，嘿嘿，原因当然是里面的战国帅哥嘛，不过玩PS2的女生本来就少，男生们大抵关注技术啊啥啥的，像我们这些没机子的对技术根本没研究，所以就算有同好也聊不到一起，还挺寂寞的。所以一般偶们凑一块就开始各讲各的，如果两个女生遇到就更好了，讲讲帅哥啊，谈谈剧情啊，交流交流同人，然后YY一些……所以，偶认为，同人女不是天生的，而是给那些闷骚技术OTAKU逼出来的！

由于正气凛然的玛娜对同人没有什么研究，本想请资深人士雨滴客串，和大家深入探讨一下社会将人活活逼成了个同人女的话题，但是雨滴似乎拒绝谈论这个话题……同时，这位热情的被OTAKU逼上同人之路的读者在看到《解决黑色NDSL指纹问题完全攻略》后还为我们提供了比较可能实施的建议。

山东青岛 蔡耀中：不知道《牧场物语》会不会有X360版？哈哈，RPG、动作类的剧情攻略太滥了，经营类游戏写成小说才最好看呢！

依我说，经营类游戏也不算什么，方块游戏写小说才是王道，像卡伦以前就写过《俄罗斯方块》剧情详解。我们对这种文章有一个专门的称谓，那就是"同人"……

云南 黄鑫：什么？多边形也参与了《分裂细胞 双重特工》的上海关卡的场景建筑制作？不信的话看本期(166期)25页特稿中采访陈宇和廖俊先生时，对于多边形第一个问题陈宇回答的是最后一句话"而且这个场景中绝大部分建筑都是完全由多边形来制作的"。真的是多边形吗？还只是排版错误？我真的很想知道，能回答我吗？

其实你现在看到的大多数3D游戏都是由多边形制作的，不过多边形真的是个很低调的人。

上次不是登了个"最容易引起误会的小编名排名"吗？玛娜之子、雨滴落下、第十六页、胜负师哲也之类的。

江苏 张晓馨：说到这个解决黑NDSL上的指纹问题，其实偶也有相对正经的方法(只是相对)。因为偶亲爱的手机MOTOV3i也是收集指纹的行家。方法一，刷漆。有条件的可以买透明墙面漆，没条件的就拿女朋友的指甲油吧(偶家的自行车掉漆就是用指甲油刷的)，涂之前要用家具清洁液配合眼镜布仔细擦洗并晾干哦。方法二，贴膜。当然有条件的玩家可以去弄张超大的手机用贴膜，没条件的就拿保鲜膜吧……其实戴手套也是很好的办法啊不是么？偶家就有手术室用胶皮手套……

解决指纹问题又不伤害手感最好的方法我认为与其磨NDSL倒还不如把指纹磨掉，磨掉之后还可以做很多很多方便的事情哦(-w-)/

湖南 申俊毅：哦，唉，我的游戏生涯真是闻者伤心，听者落泪啊，坎坷又崎岖！被家人骗到了军校，与外界几乎没太多的联系，三个暑假仅仅玩了《三国无双》，几年的空白，使我对游戏界的记忆与知识成了一张雪白的纸！・所以，我特别希望多学点游戏专业知识，希望小编大人们能施舍一点关怀给我。

想学习游戏专业知识最好的办法就是打游戏看杂志，毕竟没有一门课程专门教游戏专业知识，其实你还可以借鉴上一期杂志中同在军校给我们寄来照片的几位读者的做法，家用机不能玩就玩掌机嘛。

四川 郭妍捷：偶上次说等着看这期油炒饭对于玛娜加入有什么反应，结果意外发现大家都没什么反应(无语)……大家该不会在经过"雨滴加入"的洗礼后都麻木了吧？不可能，一定是有反应只不过被偶看漏了，不过玛娜已将读编的老牌D・S给换掉了，看来其威力不可小视。

各位，你们不了解我的痛苦……其实我也想登一大堆"玛娜姐姐最高！"、"玛娜姐姐我挺你！"之类的信上来呀，但是我怎么能在自己负责的栏目里面这样肆无忌惮、为所欲为、自卖自夸、明目张胆地自恋呢？(转头)D・S！你先去登几期"玛娜姐姐激萌"的信让我爽一把再换我主持读编嘛好不好！

邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第140期、总第147期、总第150～161期、总第164～169期，定价：9.8元。总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第137・138期、总第162・163期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

湖南 戴严骐：年关将近，众小编也要改头换面，脱胎换骨了吧，譬如玛娜可以把泰坦的杖拿来做玛雅法杖用，Gouki可以把走了的阿迪的那个球拿来玩了，多边形也应该开始用手里剑了吧，再不就结个手印，身为一个蒙面忍者，干吗要学李洛克玩体术！至于顾家的男人胜负师嘛，嘿嘿，斧头可以换成菜刀了，棒棒糖可以换成白菜叶了，头顶上可以弄碎个鸡蛋了……



山西 佚名：小编形象可谓人龙混杂，有人类也有非人类。ACE飞行员应是机器人(背后那个大大的旋柄很容易让人想到削笔刀)，邪魔天使不知是魔是神，但肯定不是人，玛娜同学似乎也不是人，应该是精灵一类，十六夜与卡伦应该也是非人类，因为人类中好像没有红眼睛吧！纱迦似乎是黄色的眼睛，这……这也不算人吧！如果再算上头发的话，天哪，整个编辑部就只有晴天、胜负师、泰坦、Gouki是人了，这……

鉴于各位读者对于小编形象的种种猜测，我还是在这里华丽地剧透给大家一点点内容，新的小编形象全部都是人类。



游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19～21辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑，定价12元。第20～21辑，定价8.8元。《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《横魂志》第3辑、第4辑，定价12元；《最终幻想 水晶旋律》，定价28元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《天籁传说》，定价22元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《龙珠 世界全书》，定价22元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118，Email：acg@vip.163.com

掌机ESP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第31辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第46辑、第48辑、第53辑、第55辑，定价8.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

Q&A

lpczl：小编们以前都在大学，都学的是什么专业啊？

这个可真是五花八门了，我大致总结一下，有：外语、化工、经济、航天、法律、新闻、美术、计算机等等。基本上除了游戏专业，其他什么专业都有。(汗)有兴趣的话不妨猜猜每个小编都是学什么的呢，呵呵。

成都 罗丰：唉！我，我终于不行了，我实在不行了，我实在是不想回答问题了，因为我都不知道该怎么回答好了。每次回答问题时都会想很久，想怎样回答才有特色，才能使小编们读起来不乏味，使小编觉得有趣，能得到放松。虽然我一直都这样做的，可由于自己写作能力太差，表达能力不强，再加上期期都没什么有趣的问题，导致我对问题的回答越来越觉得无趣且根本写不出什么新花样了(特别是攻略的评价)。反正我期期都认真回答了，但质量却越来越差了，不是我不认真，而是力不从心。为了对自己负责，也为了对小编、对UCG负责，我决定从本期开始不回答问题了。

请相信我，和那些回答问题总共不超过15个字，内容为"1.好、2.很好、3.挺好、4.没看、5.不知道"的来信比起来，你的回答已经让我们觉得很有特色，很不乏味，很有趣，很放松了。

王唯：看了这期PS3的特别报道后，我有个大问题，你们书中提到：在升级过程中不能操作和短电，否则就会变成砖头了……这个不会是100%的概率吧？万一当天在升级的时候正好家里停电，运气差点就保险丝烧断了……那么一个华丽的PS3就这么报废了？如果真是这样，我还是决定入手X360好了……

谁都知道飞机失事后的死亡率是所有交通工具中最高的，但现在燃料费涨到100块都不愁没人坐。PS3升级也是一个道理。不过我觉得你的想法并不是完全属于杞人忧天。自从本人那天玩X360时突然发生地震之后，我就觉得一切皆有可能了……

创意照片大征集

参与条件

1 一张或数张自行拍摄的与游戏有关的照片，手机、DC、摄像头均可，不过请在允许的范围内尽可能使它更加清晰。

2 让人为之会心一笑或是留下深刻印象的创意，不有趣也可煽情，不煽情也可批判，不批判也可温馨，不温馨也可艺术，不艺术也可嘲讽，不嘲讽那就只好恶搞了。

3 接下来请将你的创意运用在所拍摄的照片上，不管是Photoshop还是其他效果全部欢迎，简陋或华丽都没有关系，创意与好看就是我们惟一的标准。

4 最后，您可以采取邮寄的方式把照片寄给我们，也可以使用Email，具体地址请抬头往上看。只要您的照片足够有趣，就会出现在我们的读编往来中，特别优秀的作品还会收到我们送出一份神秘礼物。

5 请给您的创意取一个与众不同的题目，并注明您的真实姓名和详细住址。

6 看完了上面的部分，还犹豫什么呢，大家赶紧拿起手中的相机、手机、摄像头或者随便什么东西，将你们的想法拍成照片传达给大家吧。

本期最佳创意



投稿人 五色石南叶

主角 《G·I·JOE特种部队》(还记得以前的动画片么？)里的沙漠蝎同志

道具 珍宝珠一枚，餐巾纸一张，蓝红墨水＋水若干以及一个塑料袋

题目 俺也来crossplay(crossover，混搭交汇的意思＋cosplay，另外也可以理解为沙漠蝎同志的乡村口音)

猛拍一砖

广西贺州 姚健：167期错误——第25页新闻短波《百万英镑X360被劫》，其中一句话为："一辆载着25英镑的X360的拖车被抢。"正确的应该是"25万英镑的X360"如果25英镑的X360还要去抢的话，我还不如去买。

肇事者

下期预告

《游戏机实用技术》2007年2月B



小编寄语

努力工作，拼命玩！



★又一年过去了，又要搬家了，又要春节了，又要花2000元往返路费了……小时候岁末年初的期待感和兴奋感都跑哪去了？

★平安夜里十分俗非而凑热闹地去了一趟教堂。这座教堂离住处不远，远处看，那是相当豪华，一直都很想到里面瞻仰一下，于是趁着平安夜就拜访了一趟。记得很久以前的一次平安夜去过一次教堂，那座据说有一百多年历史的教堂古朴而庄严，所有人的手中拿着蜡烛轻轻唱着圣歌，那感觉实在很美好。而这次的教堂平安夜……人多得像大学里的食堂，甚至内部装潢也有点像我以前学校的食堂，本想好好受一次熏陶，结果被熏得晕头转向。

★PSP的PS模拟器真是好东西啊，截稿后要好好研究一下，PS时代还漏了很多经典呢！现在我的PSP都快成MP4了。



★年底了，和同事们聊起今年发生的事情。我说的很多东西居然他们都不知道，还被讥为"处于平行世界的人"，这……

★《荒野兵器5》是个不错的游戏，剧情、人设、系统都令我非常满意。正因为对《荒野兵器5》非常满意，所以我现在想买PSP了。这个逻辑似乎有些混乱，其实我是想玩PSP版《WA》啦！

★和过去一样，《荒野兵器5》的研究由我来撰写。研究本来已经全部写完，基本上包括了全部内容，但最后还是因为篇幅问题而不得不被砍到下期……只好请各位玩家再耐心等待一期了。



★某日半夜被许久不见的前辈拖至酒吧灌了一夜的酒，由此带来的诸多后遗症至今未消，具体症状为：眼睛红肿、咽喉疼痛、喷嚏不断。不过和前段时间被損友骗去数百大洋比起来，这回还是要幸运一些。

◀这张图险些被选为本期封面……



■由于《失落的星球》爆炸和音效太震撼了，导致一口气将游戏通关下来自己的耳朵和双眼已经完全麻痹，所以做攻略的时候本人拔掉了游戏的音频线，在Areosmith的一首"i don't want to miss a thing"陪伴下完成了游戏的第二次通关。

■圣诞前夜终于完成了《GT赛车HD》的下载，不得不说制作公司PD在对赛车游戏和视觉效果的把握上确实无人能敌。

■一晃又是一年，希望明年的我能够朝着自己的目标更进一步。



◆最近每晚基本上都会抽时间上一会儿LIVE，战两局《WEX》，也在LIVE上认识了不少读者朋友，圣诞节还有朋友通过LIVE发来给UCG的文字和语音祝福，谢谢大家的支持，2007年我们会更努力！

◆上期刚刚在这里谈到的《DAY BREAK》居然因为收视率的原因而停播了？感叹一下：为什么会出现那么多经典的美剧？激烈的竞争+高淘汰率，会逼得电视剧的主创们不停地推陈出新。哪像国产剧集，拍完卖给电视台直接播，剩下的事就撒手不管了。另，《罗马》第二季第一集终于将在1月7号首播，向大家隆重推荐这部超精彩的野史剧集。

◆最近在看《最后的圣殿骑士》，发现这种基于历史的推理悬疑小说还是蛮对我胃口，可以在每天上下班的路上打发时间。结果有一天忽然发现自己用的书签居然是《刺客信条》，哈哈，真是绝配。

◆2006年过去了，我一点也不怀念，the best is yet to come.



晚上没有入睡，躺在黑暗里，回忆过去那些女孩子曾经跟我说过的话："别跟他们生气了，事情都会过去的。""一想到明年这个时候我们会各奔东西，我就觉得我们今天做的一切都那么虚假。""把手伸出来让我拉着，怕冷就别约本姑娘出来嘛。""你老不想我，我不跟你好啦。""自己去打饭！""你又迟到了，你心里有没有我？""那你去工作吧。""你就这样抱着我吧。""不许捣乱，听我唱：The island bathes in the sun's bright rays……""今晚有空吗？""我不要你的礼物，就要你。""讨厌，外面还有人呢。""我们结婚吧。""天亮了！懒虫。""我这辈子也不会原谅你！"……我想到这些话，像在星空下的深渊里听到冰冷的回声，我想到从前校园、路旁、湖畔那一幕一幕如今已经记不清楚的场景，我想起前些年每次冲动订下的飞机票和旅店，也想起年轻时在磁带录音机里常听的一曲老歌：让风吹，多少年少轻狂的梦……



"景色如冬 / 萧瑟如枫 / 孩势如弓 / 魂断梵如梦中 / 一静一动 / 如松 / 千年不变 / 如空、如空、如空……陈年战事如酒 / 成败转眼入秋 / 遍地烽火、烽火、烽火 / 回忆如锈"——方文山老师的词，有点意思。

刚刚定下来2007年的工作、写作和学习目标，打开去年同期尘封的Word文档，细细算来2006年的目标只完成了不到3/4，主要原因还是不够努力啊。It's time to change.



○最近坚持每天打上两场《NBA2K7》，没时间去打篮球这样过过干瘾也好，要想把常规赛一场一场的打完似乎是个不可能的任务，所以干脆直接模拟到常规赛结束直接开始季后赛，就在使用火箭获得总冠军的第二天却传出了姚明在对快船的比赛胫骨骨裂需要休息至少6周时间的消息，祝愿我们的小巨人能够早日重返赛场。

○因为上面的原因导致在玩《WEX》的时候总是按住RT加速……

○"别胡思乱想就是禅"——现少林寺方丈常说的一句话，看似简单，可真正能做到的又有几人。好吧，我承认我与佛无缘。

○最后祝贺卡纳瓦罗荣获2006年度世界足球先生，这又是一次意大利后卫的胜利！



〓前两天犯了一次有生以来最SB的傻，当然，自己也相应地付出了深深的代价，再也没有什么教训能比这种刻骨铭心的烙印更容易让人记住了。虽说吃一堑长一智，但这次的学费也未免太昂贵了一些。

〓又是一个圣诞节与新年双双来袭的日子，然而摸摸自己瘪瘪的钱包——哦，不对，是负资产的钱包，只能咽着口水努力告诫自己：节日这种东西只不过是人类发明出来自娱自乐的把戏而已，聪明人理当四大皆空不为世俗所动……不过，就在快截稿的时候，却意外地收到了一份圣诞礼物，欣喜之余立刻就把刚才自创的箴言抛到九霄云外去了。（我这人还真是不坦诚啊……）



▲在《死神BLEACH》"破面篇"中，朽木白哉的风头已经彻底被蓝染抢光了，唉……

〓最后，偶然发现：每到月底时星夜与我之间的对话简直就是《唐伯虎点秋香》开头唐伯虎与祝枝山的台词翻版……



※《满城尽带黄金甲》比《夜宴》好看，也比《无极》和《七剑》好看(也有可能是我本来就对《黄金甲》没抱希望，所以看起来就不会觉得很失望了)。看来拍大片果然还是要些素质的，老谋子从《英雄》和《十面埋伏》里领悟到拍大片的诀窍，不知道冯导和陈导啥时候能悟出来……

※ Music Station SuperLive2006的压轴居然不是B'z而是Mr Children的《しるし》。不过说实话《しるし》的忧伤配上《14岁的母亲》的主题确实很难让人不沉浸在那种被世俗压力制约的悲伤中。本季的日剧中《14岁的母亲》和《交响情人梦》虽然风格不同，但都很精彩。让人又开始莫名期待冬季日剧了……

※ 上次才说冬天热死人了，接下来老天马上就如我所愿的冷了几天，经过寒冷后明白了一个真理——果然我还是十分怕冷的动物啊！



◆在《世界传说 光明神话》里快乐地刷着装备，呵呵，现在也被人叫刷子了。(－_－)

◆还是《世界传说》，某日终于刷到了梦寐以求的基伽美什胸甲，狂笑三声，众编不解，此时某MM编辑很平静地说：别惊讶，他刷到T2的胸了，可惜才绿色装备。(Orz)

◆最近在网上闲逛时突然看到讨论变形金刚的帖子，顿时一股怀念之情油然而生，啊，那时我还很年轻……不过一进帖子就把我"雷"到了，果然每个时代都有不同的看法啊。



★本期主题：近况报告，疼与疼与非常疼

连续吃了半个月蛋糕和巧克力，深陷牙疼和头疼的痛苦之中无法自拔－_,－

于是为了消解这段时间累计的脂肪开始每天换着花样跑步，结果扭了腰和腿……非常疼T_T

为了转移对牙齿和腰腿的注意力去买了笔记本电脑，用光了所有存款，超级肉疼T口T……

结论：牙疼是福。

☆在光棍节早就过去，圣诞节刚刚离去，情人节还没到来之际，我真诚地、严肃地、慎重地向各位推荐《撕毁你的好人卡》这篇在网络上流传颇广的文章，对于一个毒男来说，这大概是最快、最没有误导、最直观且由内至外的把妹速成教学了，而且最关键的是，它还有为数不多的真诚，遥祝各位后年情人节顺利——至少你需要花费半年以上时间在实践中学习。



□马老爷子走了，汤姆和杰瑞的父亲约瑟夫·巴伯拉在不久之前也去世了，《宇宙牌香烟》现在听起来依然令人捧腹，而获得奥斯卡金奖最多(七次)的《猫和老鼠》是我最喜欢的动画片之一，人世间一下子失去两处欢笑……


▲宇宙牌香烟终于卖断了炊……

△终于抵抗不住诱惑，抢时间抓紧把《越狱》看到了第二季第13集，接下来就得和Gouki一起伴随着美国人的节奏追着看了，目前趁着《24》和《越狱》都未开播的"冬歇期"，正在抽空补习《LOST》，而Gouki又在推荐我看《英雄》(不是张艺谋那个)和《罗马》(不是纪录片)，这……这哪看得过来啊……

○某日中午要去编辑部附近的邮局取个包裹，这个邮局的位置很尴尬，所以找Liky借了他的自行车蹬过去，上了车才发现，这应该是我自高中毕业之后，为数不多(N≤5)的与自行车的亲密接触，还好技术没忘记，一路来回，竟找到一点学生时代的感觉……

×我就是不说收拾桌面的事情。我就是不说收拾桌面的事情。我就是不说收拾桌面的事情。我就是不说收拾桌面的事情。我就是不说收拾桌面的事情。





Ⅰ每隔两个月，胜负师都会进入"两耳不闻窗外事，一心只为游戏人"的冥想状态。在此之前，先祝各位新年快乐，免得到时忘记了！

Ⅱ现在看来，新发售的两台次世代主机在现阶段的软件阵容方面还远远不够，要不是因为自己对《眼球》兴趣浓厚，那Wii恐怕也要经历和PS3一样被闲置的命运。只能期待那些发售日为2007年春的大作不要再跳票了。

ⅢKELVIN回来了！经历了两年的军旅生涯，上海达人玩家KELVIN退役归来。没想到两年的时间过得这么快，重温了那些曾令世嘉开发部赞叹的"《忍》系列"极限影像，依然精彩。希望他很快就能为广大玩家奉上全新作品，让ACT爱好者一饱眼福。

Ⅳ我并不喜欢在12月总结自己一年的得失，不过2006年娶到了一个小娇妻，算是大丰收了。至于新年计划……胜嫂最近的口头禅是"以后的事以后再说。"她说只要经常这么想，人就不会有过多的期待和欲望，压力和烦恼会少很多。她的这份平常心，我只能说自愧不如。


▶人生如棋局，有规则，也有意外。



★时间过得真快，一转眼2006年就这么过去了，这一年无论在工作还是生活方面都收获很大，真是相当超值的一年呀！

★习惯了在前方冲锋陷阵，偶尔试了一下在后面帮人加血解状态，虽然还没啥太多的心得，不过这种被信任、被依赖的感觉还真是不错。

★圣诞节虽然也出去活动了一下，不过相对于"洋节"16还是对传统节日更有感觉，这应该就是文化差异所造成的吧。

★虽然可能有些晚，不过这里还是要祝大家新年快乐，来年也一定还要继续支持UCG，支持16噢！



☆今年对于晴天来说是很充实的一年，在编辑部整整有9个月的时间里，从玩家到编辑的过渡的确让晴天成长了不少。在这里很感谢给晴天提出宝贵意见的各位读者，正因为有你们的督促才能让晴天及时发现自己的不足，在人与人的交流中提高自己真是一件很幸福的事情。

★发觉自己最近和某些系列的第四作十分有缘，这边《召唤之夜4》还没能完美，那边《圣剑传说4》又马不停蹄地杀到，而经过本作颠覆以往的战斗方式的洗礼之后，晴天动作类游戏"熟练度"的提高也算是不小的收获，另外，似乎"圣剑"的下一作也准备要向动作类游戏靠拢了，因为在通关动画的最后很明显地告诉玩家"SEE YOU NEXT GAME"……

☆最近被询问最多的问题："PS的游戏盘在哪里可以买到？"－_－b



"2006年过去了，我很怀念它……"

如果没有记错的话，这是标准的年度追忆文开篇，然后就是一成不变的感慨加怀念。不过要我说嘛……去他的2006吧！去年7月至10月可以说是我有生以来最消沉的一段时光，发生的很多事情至今还让我不愿再想起，而那些遭遇也让我改变了很多很多。回忆起往日时光，余下的只有苦笑而已。不过，生活还要继续，过去的永远都只是过去，这是怎么都不会改变的事实。

我一向不怎么喜欢抱怨，因为那实在是没什么意义，也解决不了任何问题。与其满腹牢骚，还不如多花些心思想想如何改变现状。路就在前方，选择的权利也在自己手上，未来这个东西虽然和外因脱不了关系，但归根结底还是要靠自己努力。总之，我已决定好了自己的路，至于前方等待着我的是什么，就全交给时间来验证吧。

2007，你好，我来了。



游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

最近我们的邮箱总是处于持续爆满的状态，这让本刀感到异常欣慰。不过在浏览画稿的过程中，我发现一个值得注意的现象：不少朋友会特别认真地把人物作为重点描绘的对象，而背景的绘制相对草率，或干脆留白。如果过多刊登这样的稿子，栏目的版面效果会显得较单薄，因此除非是相当出色的作品，本刀通常会优先考虑人物和背景结合得比较好的稿件。所以，建议大家在创作时不妨在背景上花点心思，否则因此而错失被采用的机会就比较可惜了。



广州·李沛

一幅《天诛 千乱》的同人作品，整体氛围的营造无疑是作品最大的亮点。无论漫天烟雾掩映下的青灰色月亮还是人物随风飘散的银发以及玄色围巾，都将暗夜与肃杀的气氛诠释得相当到位。



南宁·JS桑

把美少女和机体相结合的创意早已不新鲜，不过数台来自《Z高达》的机体同时美少女化并出现在大家面前，所带来的视觉冲击还是很强烈的。值得一提的是，画面上的5位可爱MM表情神态及动作都各不相同，看来作者显然颇下了一番工夫。

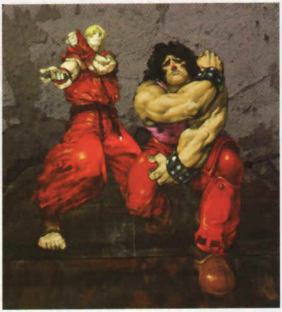


广州·hjw1983

在众多2D格斗游戏中，"《街霸III》系列"的人设可谓颇具特色，而右边这幅作品更是把另类的风格推向了极至。同时，作者的画功也相当不俗，而且各类技法也很熟练，这些从人物肌肉质感的把握和上色手法的选用上可见一斑。

南京·毛芳

不知道大家是否还记得作者之前那幅"准原创"的秀真，这次的作品依然采用了对比强烈的色彩搭配，而人物造型似乎更加独特。长发掩映下的绿色双眸、额角的鲜红刺青，再配上漫天飞舞的黑蝶，诡异的气息中透出一丝神秘之美。





成都·毕玉洁

继上期的《独眼龙》之后，作者再接再厉为大家献上同样取材自《战国BASARA》的《若虎见参》。通过标志性的红色头带，我们可以一眼辨认出这位伏虎少年便是幸村。不过相比之下，国画风格的猛虎似乎更抢眼呢！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物

1名



PSP

尊贵典雅的
时尚掌机等你来拿！



ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

本期特别放送 40名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

1A《塞尔达传说》封面评价如何？

湛江 黄观雄： 本期的封面林克虽然很“有型”，但是让人觉得太严肃了……放一些有笑脸的人物咯。

平顶山 龚伟： 本期封面素材很一般，画面也很一般，Wii的清晰度与3D效果似乎不怎么好，从这张图上就能看出来。

上海 吴磊菁： 以林克作为封面人物，无论是在题材的选择还是颜色的搭配上都颇有水准，只是整幅图缺少动感，太过死板。

常州 施冯欢： 封面只能算是中规中矩，林克的脸色苍白，衣服上那一块块的“马赛克”看得一清二楚，还有其背景太过单一，用色单调，显得层次感不足。

编 虽然是新年度的第一期，但1A的封面却未能带来足够的惊喜。对于携Wii重装上阵的林克（《塞尔达传说：黄昏公主》），大部分读者纷纷表示并不买账——作为封面男模的林克表情呆滞固然是一个原因，但略显粗糙的画质更是读者们批评火力的靶心，甚至有不少读者询问：“是不是小编们在游戏中截的图”……天可怜见，游戏截图的分辨率用来作封面的条形码都不够啊……综合各方意见看来，如果封面换作是Wii主机的话，反馈评价可能会稍好一些。

1A的特稿反响怎样？

贵阳 周珂： 这种特稿是不是太FANS向了？像我这种从来没玩过“《荒野兵器》系列”的人看了半天就没啥感觉，希望下一次做类似特稿的时候能够把各代剧情加上。

常州 施冯欢： 本期《荒野兵器》十周年回顾来得真及时，可以算是《荒野兵器5》的预热稿了，文章很有内涵，也很有看头，见证了这个系列十年来的兴衰。

哈尔滨 孙韬： 特稿的内容固然精彩，但形式上是不是有些一成不变了？此类的回顾性文章UCG也做过不少了，但形式上总是一个样子，总是介绍一些有关游戏系列的发展史，这些数据让人看久了不免昏昏欲睡。

上海 江圣璐： 本期的特稿还是不错的，从侧面介绍了一些游戏背后的故事，可读性很高。如果只是做成简单的系列剧情介绍的话，我就不一定会读完了。

汕头 姚伟成： 《荒野兵器》特稿还是有些FANS向，如果能加入销量、开发秘闻，可能相对会好一些。

编 由玛娜桐衔操刀的这篇特稿基本上还是得到了读者们的肯定，不过在行文方式及图片配置上受到了一些批评，今后我们在写作此类系列回顾综述稿件时，一定会更加注重剧情介绍、开发秘闻、制作花絮等内容，务求让“FANS向”的感觉降到最低。此外，由于前两期年末大作频出，杂志页数严重超标，故此“特别企划”不得不为攻略让道，还请大家见谅，本期开始“特别企划”正式复归，敬请继续关注。

1A的攻略与研究获得怎样的评价？

蚌埠 丁一： 《恶魔城 迷宫的回廊》攻略与配图搭配得十分完美，最特别的是前面的人物介绍以卡片的形式表现很让人喜欢。

上海 吴磊菁： 《恶魔城》的主线流程介绍得不错，但缺乏对游戏隐藏要素和一些小细节的介绍。

保定 李嘉炀： 《恶魔城》和《战国无双2 帝国》的攻略应该是近几期最详细的攻略，很有收藏价值，只是希望小编能在部分关键日文词汇后加些中文解释。

合肥 常擎： 《战国无双2 帝国》攻略非常详细，事无巨细一概收录，像我这样的“无双新兵”看后都会立刻上手，从头到尾没有问过任何朋友就顺利通关了。

编 首先要自我批评一下，本期《恶魔城》攻略之前的“人物简介”中文字为黑底反白且字体过小，给大家的阅读造成了不便，实在是抱歉之至！不过好在就读者反馈看来，除了对这部分版式的批评之外，攻略整体内容方面依然还是很受好评的，美编一格一格手绘的城堡地图尤其被大家盛赞，看到这样的肯定，小编们即使熬再晚的夜也是值得的。至于《战国无双2 帝国》就无须多言了，几乎每一个使用者都认定这是一篇“详细到让人无话可说”的攻略，看来“无双总帅”纱迦果然宝刀未老啊。

1A迷你DVD调查报告

上海 吴磊菁： 重头“PS3全接触”对PS3的介绍非常详细和全面，不过就光盘整体而言还是不够丰富，让人意犹未尽，毕竟迷你DVD在容量上有局限性。

哈尔滨 孙韬： 胜负师的《精英应援团》表演太精彩了！希望今后这样由小编亲自操刀的“热血最强”能够经常出现。

大连 张磊： “PS3全接触”影像要赞，选角更要赞！这就是传说中的玛娜MM吗？激萌！

南宁 付斌： 对PS3的相关介绍非常完备详尽，几乎将PS3的一切都呈现在我们眼前，也只有UCG才能在第一时间做出这样专业的影像节目来，希望下一期的“Wii全接触”能够再接再厉！

编 这次迷你DVD的重头内容自然是万众瞩目的PS3处女秀了，不过从来信中发现，读者们对于PS3本身的褒贬及感概远多于影像评论本身，这就有点让负责统计的小编挠头了……希望大家在今后的互动回馈中能够注意这一点。此外，友情出演的玛娜则是本期来信中最具话题性的内容，而众多来自单身男士们的“交友信”则更是直白得让人鸡皮疙瘩一地，本来拟在这里节选一二，但考虑到不能让玛娜在读编中的阴谋（104页下方）就此得逞，遂罢了。

2006年度“游戏之最”大调查

在一片喧嚣嬉闹声中，2006年就这样离我们远去了。

作为一个玩家，面对这硝烟纷争的一年，想必您也一定感概万千吧，不知您有没有在心中这样悄悄地总结过呢？

您最喜欢的游戏是什么？
您最喜欢的角色是谁？
您最欣赏哪款游戏的剧情？
让您最感到震撼的游戏业界大事是什么？

……

以上，凡此种种，不一枚举，如果您有兴趣的话，不妨登录 **www.levelup.cn** 网站首页来参与我们的互动调查吧，您所填写的选择和意见将会成为UCG年终盘点中的重要参考项目，而且所有参与者均有机会获赠 **PSP及精美的ACG周边礼品**哦！

请相信：您的参与将让《游戏机实用技术》做得更好！

（获奖信息将在“互动信箱”栏目中与杂志中奖者一并公布。）

本期问题

1、本期封面给您留下的最深印象是什么？

2、这期特企的核心主题是“历史”，您喜欢吗？对于今后的特企主题，不知您喜欢哪一种呢？如果您有更多巧妙的构思，请来信谈谈您的看法吧。

3、攻略与研究依旧是这期的主打项目，这期杂志上介绍的游戏您都玩了哪几款？感觉如何？

4、新年特别节目收视调查：迷你DVD观后感。

5、回顾2006年，作为一个玩家，让你印象最深刻的事情是什么？

1A 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者：天津市静海县 赵玉婉

广州	安然	湛江	黄观雄	合浦	潘光平	昆明	王潇	泉州	杨震超
西昌	陈丹	上海	康亚璐	泉州	彭焕辉	桂林	王小磊	汕头	姚伟成
柳州	陈嘉	江门	李晓辉	吴江	盛腾飞	贺州	温海霞	连云港	于光耀
北京	崔琳	广州	梁俊伟	呼和浩特	司彦丞	上海	吴磊菁	长沙	于泽
蚌埠	丁一	太原	刘智	大庆	宋杨	南宁	谢宾	嘉兴	俞国飞
柳州	范敏	唐山	马季民	哈尔滨	孙韬	呼和浩特	徐楠	重庆	张恒宇
贺州	封仁杰	石家庄	马志	清远	谭代威	北京市	许淼	南京	赵辉
平顶山	龚伟	南通	潘峰	长治	王俊	深圳	杨秀南	唐山	郑国辉

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



这次是本栏目的第三次与大家见面，不知道目前这种风格大家还喜欢不？我希望能得到您的宝贵意见，请将任何意见与建议发往下面的邮箱。

目前本栏目的宗旨是在有限的空间内带给大家尽量多的有关X360的信息，就目前次世代大战的形势看来，X360是最成熟的一款主机，虽然在游戏类型上还需要进一步丰富，但是其完善的网络功能绝对是目前次世代中最强的，LIVE游戏也许将成为以后网络游戏的代名词。

投稿信箱：polygon@ucg.com.cn

编辑360日记

自从《WEX》之后，X360似乎又沦落为"WE专用机"了，不过说起来这次《WE》的LIVE对战真是做得非常完美，基本实现了无延迟对战，除了每次对战前载入的时间稍长之外，进入比赛后就完全和单机对战没有任何区别了。

由于本期工作比较忙，到写下本篇日记为止，17胜4负世界排名600多的战绩还算凑合，其中有三场胜利和两场失利是因为网络断线的原因被系统自动判定的。最惨痛的失败是遇到一位ID为"old nine"的玩家，第一场用阿根廷对阵他的英格兰，0：5失败，结果第二场又遇到他，用国米对阵他的巴萨，下半场30多分钟的时候就已经0：5，然后网络断线……

当然，最爽的一次胜利同样是5：0，对手是一位韩国玩家，比赛开始的时候用日语问我是不是日本人，我告诉他我是中国人，由于他一直用日语说话，我还以为他是日本人，结果下半场比赛的时候他告诉我他是韩国人，而且是一名开发网络游戏的程序员，并且还问我玩不玩《魔兽世界》……

［文：多边形　插图：大魔王］





360大事记

微软退还维修费用并延长售后服务时间
《VR战士5》登陆X360平台
《光环》系列联机负责人辞职

微软华盛顿雷蒙德总部于12月23日正式发表声明称，X360主机的保修服务时限由原先的90天延长为一年，在美国和加拿大购买并处在保修期内的所有X360主机都可以享受免费的维修，这不仅包括声明发表后玩家所购买的X360主机，同样也包括之前一年内所售出的所有的X360主机，微软甚至承诺将为那些已经支付了维修费用的用户全额退还维修费用。微软官方表示，之所以做出这个决定，"是为了最大限度兼顾X360用户的利益，贯彻微软一直以来服务玩家的原则和传统。同时也是为了与全球其他地区的服务标准保持一致。因此不论是一年前购买主机的用户还是刚刚购买X360的玩家，都可以从现在开始享受一年的免费售后服务。

●世嘉公司在12月19日公布了有关PS3版《VR战士5》的最新情报，并确定了本作的发售日期为2007年2月。而两天过后，世嘉官方正式宣布，原本为PS3独占的该作将在2007年夏天推出X360版，这也是该系列首次登陆多个不同平台。但稍后世嘉确认，无论是PS3版还是X360版的《VR战士5》都不会对应网络对战。

●12月22日，《光环3》制作公司Bungie在网上公开了一段全新的官方纪录片，这段长达7分钟的纪录片重点介绍了出现在二代中的新种族Blut，详细描述了这个种族的武器、AI、动作等要素，并公开了约两分半钟的游戏实际影像，虽然Bungie的工作人员一再强调现在的游戏画面是很初期的画面，但其糟糕的素质令玩家略显失望。

●微软公司于美国当地时间12月11日发表了X360游戏开发工具"XNA Game Studio Express 1.0"以及针对游戏开发者的服务"XNA Creators Club"。XNA Game Studio Express是提供使用C＃语言开发游戏的框架，将在微软的XNA官方网站中免费提供下载。XNA Creators Club则是为了使用用户制作的游戏能够在X360主机上启动的付费形式服务，会员费用是4个月49美元、1年99美元。微软为了纪念此次XNA Game Studio Express 1.0的发布，宣布将于2007年1月开始举办使用XNA Game Studio Express制作的游戏的评选活动"Dream-Build-Play"，优胜的游戏将在Xbox LIVE Arcade公开。

●美国当地时间12月10日至12月24日期间，凡在微软指定的零售店中购买豪华版或普通版X360主机的玩家，均可享受100美元的购后折扣(付全款后以邮件折扣的方式在用户指定帐户上直接退还100美元)，豪华版X360打折后售价为299.99美元，普通版为199.99美元。

●Bungie公司近日宣布，担任《光环2》、《光环3》联机游戏设计总监的马科斯·霍伯曼(Max Hoberman)将离开Bungie公司，并设立新游戏开发工作室Certain Affinity。马科斯·霍伯曼是用户界面(User interface)、建立比赛(Match making)等联机游戏相关制作部分的负责人，他表示目前《光环3》的联机游戏已经可以进入BETA测试阶段，因此就算他离开公司制作团队也能够完成之后的工作，不会有任何影响。



360八卦

《蓝龙》游戏时间过万

X360用无线耳麦出现质量问题

玩家联合起诉微软索赔一千万

由于X360主机主板上并未内置电池来辅助记忆系统时间，如果主机断电一段时间过后，系统时间就会恢复到默认的2005年，所以导致《蓝龙》在调用系统时间来计算玩家游戏时间的时候就会出现游戏时间长达万余小时的BUG，而实际上不仅这个游戏还没有发售这么长的时间，就连主机也没有发卖这么长的时间。目前尚没有很好的解决办法，如果不想丢失系统时间，只能将插头一直插在电源上，或者每次开机的时候登陆LIVE网络，主机会自动更新时间。（上期问题小卖部栏目中关于此问题回答不够详细，特此补遗。）

●微软公司日前宣布，由于投放市场不久的X360用无线耳麦部分出现了质量问题，微软公司将为解决这些问题提供积极的援助。据悉微软公司接到了数起用户关于X360无线耳麦使用问题的反馈报告，报告中涉及了耳麦与手柄难以实现同步、信号接收干扰等问题，微软表示为出现问题的配件提供及时的更换或维修。

●今年10月31日，微软对X360主机进行了一次系统升级，此次升级对操作界面进行了改良，并使游戏画面对应1080p输出，升级后的X360主机能够对应外接HD DVD播放器设备，增加和改善的机能总计在85项以上。这原本是件好事，可惜却意外地出现了部分玩家X360主机工作异常的情况，某位玩家在官方论坛里发帖表示想统计一下看看有多少同样遭遇的玩家，没想到该帖子一下子被顶到60页之多。可是对于这些玩家的遭遇，微软公司表示只不过是1%，而且还要求玩家们支付140美元的高额维修费，这使得玩家们更加愤怒，并终于引发了此次的联合起诉。此次联合指控的带头人一名ID为"RedRum6622"的玩家表示，他们已经向华盛顿地方法院以及消协提交了诉讼书，要求微软为此支付1000万美元的总赔偿金。

●根据日刊《FAMI通》的统计数据显示，X360主机今年全年在日本地区的销量累积起来只有11万3千台，而在过去的11个月，PS2主机的销量是140万台，超过X360十倍还多。即使是新上市的两台次世代主机PS3和Wii也只用了一周多时间就赶上甚至超过了X360一年的销量，就连已经处在停产清仓阶段的掌机GBM，销量也比X360多出3万多台。

●上期本栏目曾报道一名玩家在车祸中差点损失了他的X360主机，但是由于微软公司的慷慨和软件商的大方，崭新的X360主机和游戏软件又回到了这位玩家手中。而另一位玩家就没有这么幸运了，他在Ebay上出售了自己的主机，结果在快递公司将货品送到收货人家的时候，因为家中无人而把货物放在其家门口，这台不幸的X360因此遭受了一只顽皮大狗的袭击，不过虽然主机的手柄、电源线以及游戏被狗撕咬，而X360主机本身却并无大碍。买家在信中表示这件事的责任应该由快递公司和那只狗负责，他会向快递公司申请赔偿，而且仍旧会在拍卖网站上给予卖家良好的评价。

●Konami前日发表了官方声明，表示"《MGS4》目前没有跨平台的计划，依然是PS3独占作品"，正式否认了前段时间一度风传的"X360版《MGS4》"的不实传闻。但有心人认为，Konami在声明中用了"目前"这样的字眼，说明他们并没有把自己的后路堵死，鉴于PS3目前的销售形势，《MGS4》依然有可能出现在X360上。

声音

"《失落的星球》的EX难度简直不是人玩的！"

——由于本作EX难度设定过于苛刻，不少玩家在尝试过后都放弃了对这个难度的挑战。

"玩第一张盘的时候出现一红灯，玩第二张盘的时候出现两红灯，我不敢玩第三张盘了。"

——一位购买了《蓝龙》盗版的玩家这样描述他的经历，而最近X360"三红灯"（代表严重硬件错误）事故频发，令玩家对X360主机的质量疑虑重重。

"我等了半天，一个对手也没有等到，这游戏到底有没有人玩？"

——一位买了X360版《天诛 千乱》的玩家在进行网络对战的时候遭遇尴尬，由于本作在日本销量太少，以至于几乎找不到对战的对手。

数字

23000 Capcom在X360平台上的又一款重量级作品《失落的星球：极点危机》于12月21日在日本市场发卖，首日销量突破23000套，市场消化率超过百分之六十，而专为本作定制的5000台同捆限量版X360则早就被预售一空。

3.99 北美著名的快餐连锁集团汉堡王（Burger King）与微软展开合作促销计划，从11月19日开始，凡是在汉堡王连锁店内购买指定套餐的顾客，即可以3.99美元的超低价购买三款汉堡王主题的游戏，这三款游戏可以在Xbox360和Xbox上运行。而12月20日，这三款超低价的游戏销量已经突破200万，真是"一个便宜三个爱"。

140000 微软在开放《光环3》多人联机测试版注册的首日，蜂拥而至的玩家使得注册人数在当天就突破14万，服务器由于超负荷运转曾几次险些瘫痪，高峰时期许多地区的玩家反映注册页面根本无法打开。

360拍案

比切豆腐还容易

拿Xbox开刀的水刀

www.waterjets.org是一家介绍水刀的非盈利性质网站，每隔一段时间该网站就会放出一堆水刀切割的图片，来展示水刀的威力，而这一次沦为"刀下鬼"的，竟然是Xbox主机。



我们可以看到在水刀的威力下，Xbox主机简直就像豆腐一样不堪一"割"，Xbox主机终于变成了"梦寐以求"的X形状，而X360主机则在肚子上被开了一个天窗，就连Xbox主板也没有逃过被"草割"的厄运。

至于为什么网站主人对Xbox主机情有独钟，据他的说法是，他有一位在微软工作的朋友，平时送给他几台Xbox主机，而他对游戏的兴趣又不大，所以这些在一般玩家那里视为上品的游戏主机在他眼里和一台无用的家用电器没有两样，所以就拿来给水刀试刀了。

豆知识：水刀

水刀是一种利用高压水柱进行切割工作的工具。"水刀"的刀身是高压水流，产生这种高压水流的压力泵功率为150千瓦，每分钟从针孔状的"喷嘴"里喷射出80升水。这种喷嘴是用蓝宝石或人造宝石制成，直径为0.076毫米至0.635毫米，高压水流以每秒钟1000米高速离开喷嘴时的压强为310兆帕（兆帕，压强单位，1兆帕＝1,000,000帕斯卡）。因此，"水刀"可以轻松自如地切割各种材料，能把几厘米厚的钢板切开，也可以"锯出"各种带曲线的图案和带花纹的原件，以及精密度要求很高的、安装在像航天器一类飞行器上的各种零部件，这些高难度的零部件，是普通的钢质切割工具难以完成的。

360征稿

"360全方位"栏目需要您全方位的参与！本栏目各板块诚征投稿，有关您对X360游戏的心得体会，或是对X360周边的新鲜感受，或是您对X360时事的有关看法……总之只要是一切您有关X360的话题都可以向我们投稿。

投稿信箱：polygon@ucg.com.cn

流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯

节日礼物推荐特别版 联想新年礼物粉可爱

Email: pop@ucg.com.cn 栏目主持：D·S

素描交流协会

推荐理由：Darw1 and Get1g



▲一位女同事画了张正太图传了过去，收到的是一只乌龟……

这是一个可以让所有人通过画画自由交流的网页。登录这个网页之后，鼠标就变成了一支画笔，你可以在上面随心所欲地涂鸦，当作品完成后，点击右下角的“发送”，稍待片刻，你便会得到从同样在这个网页上作画的网友（可能是在世界的另一端）那里传来的回馈图画。如果你对画技有自信的话，大可上去一试身手，如果想通过它结识新朋友的话，那么画后别忘了署名和留下联系方式哦。在网络高度发达的现在，这姑且也算是一种另类的新年礼物吧。

链接地址：http://www.sketchswap.com/

照明拖鞋

推荐理由：轻松使您“足下生辉”



美国发明家道格·维克最近发明的一种“照明拖鞋”能够在黑暗环境中自动照亮行进前方6米到7米范围的空间，免去了频繁起夜的人在黑暗中提心吊胆摸索前行的烦恼。这种新型拖鞋的前端装有小灯泡，当内置感应器“察觉”到黑暗环境或有人穿上它时，就会自动点亮灯泡照亮前方。“聪明”的感应器、防滑鞋底、可更换锂电池及延时熄灯等贴心的设计使它解决了频繁摸黑起床的病人或守夜人的烦恼。

与大多数发明创造一样，“照明拖鞋”的灵感也同样来源于日常生活中遇到的不便。发明人道格·维克表示：一天夜里他在摸黑中撞上了床腿，有过许多发明经历的他马上意识到，也许成千上万有着同样遭遇的人需要一种新型的可以照明的拖鞋。于是几天后，这种可以确保人们在黑暗房间中放心走路的拖鞋就从他的设计图上诞生了。

速配戒指



推荐理由：

最速结识MM新增道具

如果你是一个喜欢尝试新鲜事物的潮流人士，那么你不妨考虑一下这种最新出品的信息戒指。这款“速配戒指”每个都具有独一无二的代码，对应着拥有者的个人信息。一旦有了它，今后你去酒吧、舞厅等场所玩的时候，再也不用厚着脸皮问漂亮MM要电话号码，只要两人都带着这种戒指，相互握个手就可以了，然后你可以轻松通过手机上网查到与别人交换的个人信息。目前已经有数万人在使用这种戒指，而且许多娱乐场所也开始纷纷出售，这类人群正在持续扩大中。

华硕全新G系列游戏笔记本

推荐理由：游戏，靠的不仅仅是性能



用色彩点燃第一缕激情——华硕G1/G2以自我的方式拉近着与玩家们的心灵距离。遵循着专属颜色的设计思路，G1以生机盎然的绿色作点缀，G2则选择热烈耀眼的红色，从视觉上形成了内敛与豪放的双重气质。用于指示方位的W、A、S、D字母键，也被两种颜色特意标示出来，方便玩家以最快的速度辨识使用。在屏幕更大的G2身上，还特别在键盘两旁增加了两个扬声器，以红黑交织的色彩进行大面积覆盖，看上去杀气十足，再次无声却高傲地向大家宣告：我，就是为游戏而生！

但这两款机器的独特之处还远未止步于此。打开形如军工装备的前卫上盖，直视G1的15.4寸宽阔视野，以及G2颇显大气的17寸影院级屏幕，完全能够获得不亚于台式PC的豪爽感观。当目光移至屏幕下方，最令人惊叹的巧思出现了：此处竟然还设有一个小巧的副显示器，可通过ASUS Direct Messenger技术在全屏游戏时显示MSN、邮件、电池电量等消息，让您在尽情享受游戏快感的同时，完全不用担心错过任何重要信息。

开启澎湃跃动的游戏新境界，当然也需要超强实力。在华硕G1/G2的身躯内，不但统一配备了目前最新的Core 2 Duo T7400处理器，还同时支持最大2GB DDR2-667内存和80/100/120/160GB高速硬盘，打造出比台式PC更值得信赖的操控平台。在直接关乎游戏视觉享受的显卡和显示器上，G1采用了显存高达512MB的NVIDIA GeForce Go 7700独立显卡，并配备15.4寸绚丽宽屏，带您在激情世界中乐不思蜀；G2则配备显存同样为512MB的ATI X1700独立显卡，以及延迟速率仅为8ns的17寸绚丽屏幕，让您瞬间亲临栩栩如生的豪情世界，沉醉于磅礴视听中。

在浑身都充溢着游戏基因的G1/G2看来，对于玩家十分实用的130万像素高清晰摄像头，是绝对不可遗漏的利器。将它与游戏同时开启，让您随时与战友保持零距离的线上交流，并肩作战横扫天下；实时拍摄图像更可组合成超酷个性屏保，尽享独一无二的专属特权。如果觉得一个人对着电脑玩还不够过瘾，甚至还能利用机器侧身的S端子视频输出、VGA视频输出、DVI视频输出等全方位输出接口，将笔记本畅通对接于大屏幕电视机、投影仪等显示工具，与亲密战友们共同切磋技艺，上演最震撼人心的巅峰对决。

联想手机 i807



联想手机 i807·粉时尚

压缩T恤

推荐.RAR 流行

推荐理由：把衣服折叠到掌心

如今不但空气可以压缩、食物可以压缩，就连衣服都可以压缩。这种“压缩T恤”便是继“压缩毛巾”、“压缩手帕”后进化来的新品种，经过一年的推广期后，现今的“压缩T恤”在技术上已经趋于成熟。借助神奇的微缩工艺，一件大号的T恤衫居然可以被压缩成黑板擦大小，实在让人惊叹不已。当你需要使用时，只要将其放在水盆中浸泡片刻，便可将其还原，晾干后即可穿用。看来以后出门时多带这些压缩衣服，行李可就轻便多了。



智能闹钟

推荐.RAR 流行

推荐理由：不鸣则已，一鸣惊人



据一份来自最新调查研究的报告指明：由于人在深度睡眠中心肌功能处于无防备状态，故此乍然作响的闹钟在某种程度上是心脏疾病的诱因之一。相应地，一种“智能闹钟”就此应运而生。

这个智能闹钟可以监控你的睡眠状态，然后在最合适的时间叫你起床。对使用者的监控是通过一个带有红外装置的腕带实现的，它会把使用者的状态准确传达给钟表。为了确保你不会在深度睡眠中被突然惊醒，它会在你原定起床时间之前的30分钟内，根据你的睡眠状态选择一个最合适你起床的时间由低至高奏响旋律。

Walkman NW-S200系列

数码.PDF 流行

推荐理由：活力生活的时尚装备

Walkman NW-S200系列传承了Walkman的一贯时尚风格，外形上独树一帜。机身主体采用了独特棒型与指环形结合的设计，将传统元素与自我的主调风格经典融合，简约而流畅的机身线条不失时尚魅力，是时尚生活的理想伴侣。

NW-S200系列采用特殊的技术制造的无缝铝制防水机身仅重26g，牢固可靠，专为充满活力的运动型用户量身定制。它结合了诸如音乐感速器(Music Pacer)等智能化元素，通过索尼公司专有的“G - sensor”技术(重力感应系统)智能化感应使用者的移动速度，无需额外附件即可相应地播放预先设定的音乐。这款播放器还结合了卡路里和距离计算器以及计步器和秒表功能，甚至能够按照运动时间、距离或要燃烧的热量值来设定目标，当达到目标时，播放器即可自动停止音乐播放。此外它还能够让用户保存七次锻炼结果的历史纪录。

Walkman NW-S200系列还具有独特的音乐感速(Music Pacer)功能，能够感应到使用者处于行走或跑步状态，并启动相应的预设音乐播放列表。这可以使用户在跑步的时候启动快节奏音乐列表，缓慢行动时启动舒缓音乐列表，使整个运动过程都有适合的音乐相伴，令运动与音乐完美结合。



联想粉时尚手机i807典藏版 粉装上市

此次上市的联想粉时尚手机i807典藏版，不仅拥有5种不同风格的彩色外壳，还将1GB MMC-Micro记忆卡和蓝牙立体声耳机这样的高端娱乐装备也纳入到标准配置中，这在国内同档次时尚手机中尚属首次。同时，i807典藏版还内置了张靓颖的《光芒》和吾酷的《春节》等最IN的时尚MV和铃声。可谓将“粉时尚”进行到底。

粉＋金＝经典“粉”时尚

随着时尚潮流的发展，如今的粉色已经不再是女性的专属，而成为时尚的代言。从时装到笔记本电脑，从家具到家电……粉色已经成为最时尚产品的标识。



在i807典藏版的色彩设计上，联想手机的色彩工程师可谓是煞费苦心，在颜色的挑选上几近苛刻。为了让亮丽俏皮的粉色散发出时尚高雅的气质，色彩工程师们调配了上百种质感不同的色彩模型，而毫厘之间的色差就将决定产品的“性格”。在听取了近千名18～26岁之间的消费者对新配色的反馈意见后，联想手机最终确定了“金粉”色系的方案——在保留i807的银白色金属质感底壳的基础上，在亮丽俏皮的粉色中添加了细微的金属颗粒，而这种“金粉”色彩的饱和度和光泽度能够满足任何挑剔的审视。

联想手机色彩设计师表示，这种金粉色系的采用让手机看上去更加灵动和剔透，更加凸现手机质感。是专门迎合时尚白领的喜好和服饰风格，并借鉴了时下最为流行的对比反差和金属光彩的时尚风格。

蓝牙立体声＋1G存储＝“粉”娱乐

做为一款面向时尚人群的手机产品，联想i807典藏版强劲的娱乐功能非常迎合时下年轻人的胃口。除了保持原本颇受推崇的2.0寸、26万色真彩TFT高清晰大屏幕和创新性仿真键盘，更将蓝牙立体声耳机纳入手机标配之中，让每一个“粉丝”都能享受无线自由的音乐乐趣。

然而，光有时尚和娱乐是不够的，对有“互联网一代”之称的i807的“粉丝”们而言，手机的存储容量才是最大的考验。联想i807典藏版的1G海量记忆卡足以收藏全部创意——不管是播客视频、彩铃、音乐还是PS图片——统统带在身边。

再搭配i807专业DC功能和QCIF 15帧/秒摄录功能的130万高清晰摄像头，以及内置的MP3播放器，i807典藏版俨然成为了“互联网一代”创作、浏览、展示和分享的“随身创意伙伴”。

粉红PK 网络封神

据悉，伴随着联想粉时尚手机i807典藏版的上市，联想手机将联合全国最有影响力的17家门户和互动娱乐网站，在互联网上启动“联想手机粉时尚网娱创意大赛”；而吾酷、dodolook、非常真人、VAE等在彩铃、视频、图片、音乐等领域具有代表性的网娱创意明星也将纷纷出任活动帮主，号召“粉丝”们以个人创意与他们比拼。这将是一个面向“互联网一代”的规模空前的创意盛宴，旨在激发“互联网一代”的创新精神，彰显时尚创意能力。优秀作品将有可能获得由联想手机提供的数万元的“粉时尚创意基金”。



新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2006年12月28日～2007年2月27日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位，如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年12月28日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	782.20元人民币
100日元	6.58元人民币
100欧元	1027.59元人民币
100港币	100.53元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

本月机战迷们期待以久的《超级机器人大战OG 原创世纪合集》再次宣布延期，直到截稿日之前也未公布具体的发售日期，想必玩家们一定已经把"寺胖"（寺田贵信）诅咒了无数遍，没办法，现在我们能做的只有等待了。过了圣诞节之后到一月中旬之前将进入一段游戏的真空期，除了NDS上面的《DQMJ》之外基本没有一线大作登场，各位玩家可以趁着这段时间把上两个月错过的游戏补上。当然也别光顾着玩游戏，新的一年别忘了工作和学习，祝大家新年快乐！

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 12.28

推荐度 A | NDS RPG | Square Enix | 4800日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接 | 全年龄玩家对应 | CERO A



本作是一款剧情极度简化，只为了让你体验《DQM》世界独特乐趣的作品，不用太多复杂繁琐的剧情，只需要不停地和怪物战斗，培养出比最强还要更强的怪物就好，势必要让我们将大把的青春时消耗在DS的两块屏幕上……这一次的技能学习采用了技能点数分配的系统，玩家可以根据需要合理分配怪物的成长，合成线路也有所调整，更贴心的是在队伍三人之外还可以安排三名替补队员，以应付长时间的野外和迷宫战斗。而这一次的战斗画面和《DQ8》比较相似，战斗的节奏也会让人满意。



合金弹头 完全版 01.02

推荐度 B | PSP STG | SNK Playmore | 39.99美元 | 无对应周边 | 13岁以上玩家对应



这款系列10周年SNK Playmore为玩家的献礼的发售可谓一波三折，发售日一变再变，不过玩家的热情却从来没有消退过。这款合集收录了从《合金弹头1》到最新的《合金弹头6》7部作品（包括《合金弹头X》），可以说是将整个系列一网打尽，如此厚道的移植怎么能够让众多Fans翘首期盼呢。PSP版本可以利用Wi-Fi联机功能实现两台PSP双打合作完成关卡，画面方面也不会出现太大的缩水，让人很难想像一张小小的UMD盘中竟然能装下如此之多内容。



PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年					
冬	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A・RPG	日版未定
冬	数雄	カズオ	SCEJ	PUZ	下载未定
冬	fOw	fOw	SCEJ	ACT	下载未定
冬	益智游戏	パズル	SCEJ	PUZ	下载未定
2007年1月					
11日	NBA07	NBA07	SCEJ	SPG	5800日元
25日	魔法战争	Enchant Arm	From Software	RPG	7800日元
2007年2月					
8日	灵异恐惧	F.E.A.R.	Vivendi Games	FPS	59.99美元
8日	VR战士5	Virtua Fighter 5	SEGA	FTG	7800日元
20日	VR战士5	Virtua Fighter 5	SEGA	FTG	59.99美元
22日	致命惯性	Fatal Inertia	Koei	RAC	日版未定
未定	混沌迷雾	ミスト オブ カオス	Idea Factory	SLG	6800日元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年12月					
28日	梦见师	梦见师	PrincessSoft	AVG	6800日元
28日	F1 2006	Formula One 2006	SCEJ	RAC	5800日元
28日	SIMPLE2000系列 Vol.112 THE 高速公路大逃亡2～Road Warrior 2050～	SIMPLE2000シリーズ Vol.112 THE 逃走ハイウェイ2～Road Warrior 2050～	D3 Publisher	RAC	2000日元
2006年					
冬	雨格子公馆	雨格子の館	日本一Software	AVG	6800日元
冬	寒蝉鸣泣之时祭典	ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	AVG	6980日元
冬	OutRun2 SP	OutRun2 SP	SEGA	RAC	6800日元
冬	人面鱼2 北京原人育成计划	シーマン2 北京原人育成キット	SEGA	SLG	5800日元
2007年1月					
11日	幽游白书 死斗！暗黑武术会120%	THE BATTLE OF 幽★游★白书 死斗！暗黑武术会120%	Banpresto	FTG	6800日元
18日	光明力量EXA	シャイニング・フォース イクサ	SEGA	RPG	6980日元
18日	.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	NBGI	RPG	6800日元
18日	龙影符	ドラゴンシャドウスペル	Flight-Plan	S・RPG	6800日元
18日	名侦探福音战士	名侦探エヴァンゲリオン	Broccoli	AVG	6800日元
25日	网球王子 心跳野外求生 海边的秘密	テニスの王子様 ドキドキサバイバル 海辺のMystic	Konmai	AVG	5980日元
25日	爆裂摔跤2007	WWE 2007 SmackDown vs Raw	THQ	STG	6800日元
25日	智代after－It's a Wonderful Life－CS Edition	智代アフター －It's a Wonderful Life－CS Edition	Prototype	AVG	5800日元
25日	喧哗番长2 全开	喧哗番长2 フルスロットル	Spike	AVG	6800日元
2007年2月					
1日	J联盟创造职业球会5	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！5	SEGA	SLG	6980日元
1日	圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	圣斗士星矢 冥王ハーデス十二宫篇	NBGI	FTG	6800日元
13日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
15日	苹果核战记EX	APPLESEED EX	SEGA	ACT	6800日元
22日	我的女神	ああっ女神さまっ	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
27日	战国无双2 帝国	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	ACT	美版未定
未定	灵魂之源 世界吞噬者	SOUL CRADLE 世界を食らう者	日本一Software	RPG	6800日元
未定	SIMPLE2000系列 Vol.113 THE 大量地狱	SIMPLE2000シリーズ Vol.113 THE 大量地獄	D3 Publisher	ACT	2000日元
未定	零之使魔 春风与小恶魔的协奏曲	ゼロの使い魔 春风と小恶魔の协奏曲	Marvelous Interactive	AVG	6800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年12月					
28日	F1 2006携带版	フォーミュラワン 2006 ポータブル	SCEJ	RAC	4800日元
2007年1月					
2日	合金弹头 完全版	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	STG	39.99美元
11日	Gunpey-R	グンペイ リバース	NBGI	PUZ	4800日元
18日	头文字D Sreet Stgae（廉价版）	头文字D Sreet Stgae（PSP the Best）	SEGA	RAC	2800日元
18日	TalkMan 英语会话	TalkMan式 しゃべリンガル英会话	SCEJ	ETC	4000日元
25日	巫术帝国III～霸王的系谱～	ウィザードリィ エンパイアIII～霸王の系谱～	Starfish	ACT	4800日元
25日	失落的统治 魔窟的皇帝	LOST REGNUM 魔窟の皇帝	Ertain	A・RPG	4800日元
25日	沙罗曼蛇 携带版	沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980日元
25日	兵蜂 携带版	ツインビーポータブル	Konami	STG	3980日元
25日	Q版沙罗曼蛇 便携版	パロディウス ポータブル	Konami	STG	3980日元
25日	视听感觉 填字游戏天国	视て听いて脳で感じてクロスワード天国	SGEA	TAB	2800日元
30日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
2007年2月					
1日	伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版	イース ナピシュテムの匣 特别版	Konami	RPG	4980日元
13日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
15日	LUMINESII	ルミネスII	Q Entertainment	PUZ	4980日元
15日	宿命传说2	テイルズ オブ デスティニー2	NBGI	RPG	4800日元
22日	怪物猎人 携带版2nd	モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	4980日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006 年 12 月					
28 日	掠食	PREY	Spike	FPS	6800 日元
2006 年					
冬	黑暗行动	オペレーション・ダークネス	Success	S・RPG	日版未定
冬	机动战士高达 特洛伊行动	ガンダム オペレーショントロイ	NBGI	FPS	日版未定
2007 年 1 月					
9 日	职业钓鱼：诺帕拉纪念碑	Rapala Trophies	Activision	SPG	29.99 美元
12 日	失落的星球 极点危机	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	ACT	59.99 美元
17 日	NCAA March Madness 07	NCAA March Madness 07	EA	SPG	59.99 美元
18 日	战争机器	ギアーズ オブ ウォー	Microsoft Game Studios	ACT	6800 日元
25 日	偶像大师	アイドルマスター	NBGI	SLG	6800 日元
25 日	吸血鬼之雨	ヴァンパイアレイン	AQ Interactive	AVG	7300 日元
30 日	中途岛之战	Battlestations: Midway	Eidos	RTS	59.99 美元
30 日	疯狂大乱斗 2	Fuzion Frenzy 2	Microsoft Game Studios	ACT	49.99 美元
2007 年 2 月					
6 日	胜利十一人：职业进化足球 2007（美版）	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	49.99 美元
8 日	日记 轮回之月传说	ディアーリオ リバースムーン レジェンド	Idea Factory	S・RPG	6800 日元
19 日	街头 NBA 主场	NBA Street Homecourt	EA	SPG	59.99 美元
20 日	除暴行动	Crackdown	Microsoft Game Studios	ACT	59.99 美元
27 日	战国无双 2 帝国	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	ACT	美版未定

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006 年 12 月					
31 日	怪物史莱克赛车	Shrek Smash and Crash Racing	Activision	RAC	39.99 美元
2006 年					
冬	使命召唤 3	コール・オブ・デューティ3	Activision	FPS	日版未定
冬	滑板高手（暂定）	ダウンヒルジャム（暂定）	Activision	SPG	日版未定
冬	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A・RPG	日版未定
2007 年 1 月					
1 日	龙珠 Z 电光石火 Neo	DRAGON BALL Z Sparking! NEO	NBGI	FTG	6800 日元
11 日	GT 职业赛车	GT pro series	Ubisoft	RAC	5800 日元
15 日	手舞足蹈 瓦里奥制造	WarioWare: Smooth Moves	Nintendo	ETC	49.99 美元
18 日	疯狂卡车	Excite Truck	Nintendo	RAC	5800 日元
25 日	麻雀大会 Wii	麻雀大会 Wii	Koei	TAB	4800 日元
2007 年 2 月					
8 日	料理妈妈 大家一起料理大会！	クッキングママ みんなといっしょにお料理大会！	Taito	RTC	5800 日元
8 日	电车 GO！新干线 EX 山阳新干线篇	电车で GO！新干线 EX 山阳新干线篇	Taito	SLG	5800 日元
27 日	索尼克与神秘戒指	Sonic and the Secret Rings	SEGA	ACT	49.99 美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006 年 12 月					
28 日	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第一卷 "桃园三结义"	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第一卷 "桃园の誓い"	ASNetworks	ETC	3800 日元
28 日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー	Square Enix	RPG	4800 日元
2006 年					
冬	前线任务 1st	フロントミッション ザ・ファースト	Square Enix	SLG	日版未定
冬	我的快乐礼仪手册	私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	日版未定
冬	川钓高手 树荫谷的流水之诗	川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩	Marvelous Interactive	RPG	4800 日元
2007 年 1 月					
11 日	掌中乐习 绝对音感训练 DS	てのひら乐习 绝对音感トレーニング DS	Success	ETC	3800 日元
11 日	DS 电击文库 伊里野的天空、UFO 之夏	DS 电击文库 イリヤの空、UFO の夏	Media Works	ETC	3200 日元
18 日	怪盗瓦里奥 七面人	怪盗ワリオ・ザ・セブン	Nintendo	ACT	4800 日元
18 日	茶犬的小屋 DS2	お茶犬の部屋 DS2	MTO	SLG	4800 日元
18 日	世界树迷宫	世界樹の迷宮	Atlus	RPG	4980 日元
25 日	绘图方块 DS	ピクロス DS	Nintendo	PUZ	3800 日元
25 日	三国志大战 DS	三国志大战 DS	SEGA	TAB	5980 日元
25 日	愿望之屋 天使的记忆	ウィッシュルーム 天使的记忆	Nintendo	AVG	4800 日元
25 日	日本语文文章能力检定协会协力 标准日本语 DS	日本语文文章能力检定协会协力 正しい语 DS	每日 communication	ETC	3800 日元
2007 年 2 月					
1 日	怪物之屋	モンスター・ハウス	THQ	STG	4800 日元
1 日	牧场物语 与你一起成长的小岛	牧场物语 キミと育つ島	MMV	SLG	4800 日元
8 日	喷射脉冲	ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800 日元
15 日	Bleach 死神 DS 2nd 黑衣闪耀镇魂歌	Bleach DS 2nd 黒衣ひらめく镇魂歌	SEGA	ACT	4980 日元
15 日	莱顿教授与不可思议的小镇	レイトン教授と不思議な町	LEVEL-5	AVG	4800 日元
未定	龙珠 Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボール Z 遥かなる悟空伝説	NBGI	TAB	4800 日元
未定	Gamics Vol.2 横山光辉 三国志 第二卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第二卷	ASNetworks	ETC	3800 日元

幽游白书 死斗！暗黑武术会 120%

01.11

推荐度 B　PS2 FTG　Banpresto　6800 日元　无对应周边　全年龄玩家对应　CERO A



在街机中广受好评的格斗游戏《幽游白书 死斗！暗黑武术会》终于即将登场PS2平台。游戏中将会收录自灵界侦探篇到暗黑武术会中的众人人气角色，总登场角色将超过60名以上，可操作角色也超过20名。正如标题中多出的那个"120%"，游戏除了包含街机的全部内容之外还增加了以原著故事为主线的"故



事模式"，武术会中与仙水对战等经典场面也将由超过45分钟的动画重现，仙水与树等BOSS也将完全解禁并提供使用。本作将是《魔强统一战》之后有一款值得玩家期待的《幽游白书》作品。

PlayStation2

2007年发售游戏预览

次世代主机相继发售之后PS2也将逐渐推出历史舞台，不过这个日子绝对不会在2007年发生，因为从各个厂商公布的游戏情况来看，2007年我们依然能够在PS2看到一些的高素质游戏，在本期的发售表我们将会列出2007年3月之后预定的游戏(已公布)，2007年的PS2依然精彩！

本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
3 月预定			
恶代官 3	恶代官 3	Global A Entertainment	ACT
蔷薇少女 祷告庭院	ローゼンメイデン ゲベートガルテン	Taito	AVG
战神 2	God of WarII	SCE	ACT
北斗神拳（暂定）	北斗の拳	SEGA	FTG
奇奇怪界 2	奇々怪界 2	Starfish-SD	ACT
新中华大仙	新中华大仙	Starfish-SD	STG
4 月预定			
女神异闻录 3 FES	ペルソナ3 フェス	Atlus	RPG
5 月预定			
银河天使 2 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェルII 无限回廊の键	Broccoli	未定
2007 年初预定			
Fate/stay night [Realta Nua]	Fate/stay night [Realta Nua]	角川书店	AVG
召唤少女	召唤少女－Elemental Girl Calling～	角川书店	S・SLG
2007 年春预定			
新宿之狼	新宿の狼	Capcom	ACT
劲舞革命 超新星	Dance Dance Revolution SuperNova	Konami	MUG
魔法少女 2 魔法与剑的斗争	魔女っ娘ア・ラ・モードII 魔法と剣のストラグル	GN software	S・RPG
王国之心 2 最终混合版＋	キングダムハーツII ファイナルミックス＋	Square Enix	A・RPG
艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S・RPG
光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A・RPG
噗呦噗呦！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ
火影忍者 疾风传 终极加速	NARUTO－ナルト－疾風伝 ナルティメットアクセル	NBGI	ACT
2007 年预定			
饿狼传说战斗档案 2	餓狼伝説バトルアーカイブズ 2	SNK Playmore	FTG
格斗之王 98 终极对决	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 アルティメットマッチ	SNK Playmore	FTG
侍魂 六合一	サムライスピリッツ	SNK Playmore	FTG
格林魔书	グリムグリモア	日本一 Software	SLG
史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪	史上最強の弟子ケンイチ 激斗！ラグナレク八拳豪	Capcom	FTG
战国 BASARA 新作	战国 BASARA シリーズ	Capcom	ACT
降魔（暂定）	KOUMA/降魔（暂定）	SEGA	AVG
樱大战物语 帝都篇（暂定）	サクラ物語 帝都篇（暂定）	SEGA	AVG
梦幻之星 新宇宙 伊尔米那斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	SEGA	RPG
SIMOUN 异薔薇战争	シムーン 異薔薇戦争－封印のリ・マージョン－	Marvelous Interactive	SLG

©2004-2006 SNK PLAYMORE CORPORATION All Rights Reserved.©2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©Yoshihiro Togashi 1990年－1994年©ぴえろ/集英社©Banpresto 2007

《装甲核心》历代部件全新登场

ARMORED CORE 4



这是FromSoftware全力打造的次世代《装甲核心》！本作采用了全新的世界观，在更新原部件的基础上又加入了一些独特的新部件。玩家可以用自己设计的机体到网络上对战。想成为人人敬仰的设计师吗？那么这款游戏正是你所需要的。

文 小白龙 美编 anubis

装甲核心 4	FromSoftware	ACT
PS3 ARMORED CORE 4		日版
2006年12月21日	1~8人	7800日元
支持网络对战		

大幅度进化的机体改装系统



部件变更

玩家可以在这里设计出机器人的大致形状，可以自由变更的有头、核心部分、手臂、腿部等六个部分。部件变更之后机体的性能也会跟着发生变化，建议在这里大致设计好机体的外形后再进行武器的配置。

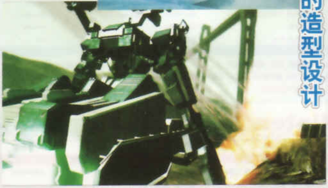
◀可以根据画面右侧的图表和数值来了解变更后的性能，然后根据自己的判断和具体要求进行进一步的修改，争取设计出令自己满意的机体。由于本作中增加了新的设计图作成系统，因此设计机体也变得更加有趣了。



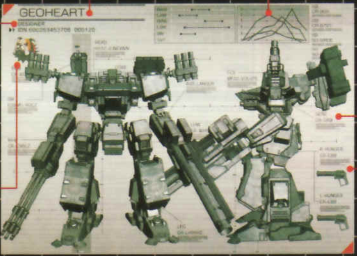
风格各异的造型设计

▼▶除了两脚式腿部结构之外，还存在坦克车式以及四脚式的腿部设计。另外，超强的速度感也是游戏中的一大卖点，有些机体的移动时速可以达到1000公里，不过如果把腿部改造成坦克车式的话就不可能这么快了。





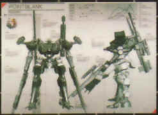
新系统



机体设计图作成系统

当玩家设计好一架新的原创机体之后，可以将自己设计的机体资料通过机体设计图的形式进行保存。保存的设计图不仅仅只包括一些机体外形图片，同时还会包含该机体的相关设计信息，比如大致的性能、设计者名字以及机体名称等。因此即使玩家不小心删除了机体的资料，还是可以很方便地从该机体的设计图中重新调出数据来。

与其他玩家联机交换设计图



玩家之间可以互相交换机体设计图，甚至还可以对别人的设计图进行进一步的修改，因此可以通过这个功能很方便地学习到高手的机体设计方式。

©1997-2006 FromSoftware Inc.All rights reserved.

力争打造独一无二的个性化AC

本作中对以往系列中的所有机体部件进行了全新的设计，部件的性能和形状都发生了变化，玩家们可以根据自己的喜好设计出更为个性化的机体。







武器变更





▲选择一件武器或者机体部件时，在画面的左下角会出现放大的画面窗口，玩家可以在窗口内看清楚该部件的各个细节部分！（爽）

机体的双手、肩膀和背部都可以装备武器，玩家可以根据需求频繁变换武器，不过在改装时武器重量以及其能量消费是必须同时考虑的因素。同时游戏中还设置了备用武器，可以在战斗中进行切换。

性能调整

可以在这里对机体的各种性能进行调节，但是并不是对个别部件或者武器进行调整，而是对完成的机体进行整体的调整。这个步骤是在武器和部件变更完成之后进行的。



根据需求调整各项性能



更为细分的调节选项

可以进行调整的项目包括攻击性能、推进力、装甲、耐久度、负重量等八项，而且在每个项目里还会有更细的分项，比如在推进力一项里就包括了水平推进、垂直推进等多项细节。

新故事 故事背景 STORY

在未来，世界呈现出了衰败的景象。人口的大量增长导致了粮食以及能量供应的不足，社会慢慢走向无秩序化的深渊。两极分化的日益严重加剧了人民百姓对领导阶层的不满情绪，国家政府逐渐失去了统治能力。恐怖活动、暴乱在世界各地频繁发生，许多城市变成了废墟。在另一方面，为了维护社会秩序，军队的重要性逐步上升，军需装备也已经实现了高度的机械化。几个核心企业一起组成了强大的军备生产复合体，该组织的影响力达到了一个空前的高度。

伴随着危机的日益加剧，一个巨大的转机也在悄悄降临。这个由六大企业组成的巨大集团已经掌握了最高的权利，而且它们对国家政府也早就丧失了信心，这个集团决定用自己的力量来构造出新的社会秩序。于是全面的内战爆发了。

企业集团对政府军队发动了突然的袭击，面对他们生产出的最新兵器——虽然只有不足三十架的新型AC（Armored Core），政府军队却完全无法与之对抗。这场战争只打了一个月就以企业集团的压倒性胜利宣告结束。

战争结束后，企业集团构筑了新的秩序系统。人们成群生活在被称为殖民地的地方，用自己的劳动来换取维持生计的粮食，社会完全脱离了市场经济，一切都落入到了企业集团的控制当中。

就这样，在企业的统治下过了五年。在企业集团的军事和经济双重垄断下，新的秩序虽然在表面上保持着安定，然而一场新的变革正在慢慢酝酿……



▶威风凛凛的AC驰骋在硝烟弥漫的战场上。

AC4上手速评

文：白云此之上

PS3版《装甲核心4》已于2006年的最后一周悄悄登场。和PS2上的诸作比起来，游戏画面有了理所当然的进步，尤其绝赞的是不少关卡的单色风格。本作的各零件数值会详细地表现出来，不用像过去那样要到实战中测试，非常方便。改良的新系统比较到位，不过平衡性还是有问题。对应网络对战也是一大进步，但是游戏的读盘多而慢，有些令人难以忍受。光线枪的效果改得莫名其妙，在实战中往往连是否命中都很难目测。另外游戏的难度下降了很多，不过HARD难度又有些过分。作为一名老鸟，对PS3版可以打75分。目前PS3版已于12月28日推出了第一个补丁，希望能够解决这些问题。顺便期待一下3月的X360版。

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

“不要只看贼吃肉，还要看到贼挨打”这是十六夜经常挂在嘴边的一句话。没来编辑部的时候，总是幻想在这里能够每天都玩游戏(而且还有钱拿)，真是打着灯笼也难找的好活儿。终于如愿打入编辑部之后，发现这贼吃肉的次数远不如挨打。对于普通玩家来说，游戏是娱乐，是拿来放松的；而对于编辑来说，是工作，就好像主线流程中的任务一样，是必须完成的且附带时间限制。曾经有朋友开玩笑，问16干了快3年打算啥时候跑，“还想再多玩几天”——当时想也没想便脱口而出，尽管现在游戏的意义对于16来说已经不再如从前，但看到这两个字时的感觉却依然未变，也许也正因为如此16依然用自己的方式感受着游戏，而不是迷失在兴趣与工作之间……

最近发表 LATEST TOPICS

麻将游戏的前世今生
纱迦发表于2006.12A(总第164期)

健康游戏 享受健康生活
雨滴发表于2006.12B(总第165期)

游戏·心情味道
邪魔天使发表于2006.12C(总第166期)

关于次世代大战的思考
Gouki发表于2007.1A(总第167期)

忘年妒
胜负师发表于2007.1B(总第168期)



游戏，我该拿怎样的方式来感受你？

十六夜发表于
2007.2A(总169期)

春恋紫花梦惜别

不知有多少人能够在看到这个标题时马上想到那个人，那个总是用原扇掩面“极上品”笑着的To～pstar。可以说从当年最早接触土星开始，“《樱大战》系列”便成为对16影响最大的游戏，甚至于在学了N年英语之后转学日语也是为了能够自己看懂剧情，而不是看着书上的翻译，以别人的角度来理解角色。也许是兴趣的原因，16对于游戏最感兴趣的还是各种设定：世界观、故事背景、人物身世等等，而各种系统、战斗等要素则被认为是表现这些设定的手段或载体——不是曾经有人将RPG玩家分为“剧情派”和“系统派”么，现在的16应该就算是前者吧，尽管现在已经有很长时间都没有去碰RPG了……也许你会说像这样的人应该去看小说，但现如今就那样捧着本书一个下午一个下午地看绝对会出人命的，更何况单纯的文字也不可能塑造出一个立体的角色，就好比如果你没有听过神崎堇的笑声，单看“哦～呵呵呵……”这几个字其实也没有太大的意义。“因为你没有爱”——这是16用来回答询问或质疑文字类游戏究竟有啥好玩时的话，“代入感”一词早已经出现很多年了，但现如今又有多少玩家能够真正将自己融入到游戏的世界中呢？当然，这里并不是说追求圆满追求极限的玩法有什么问题，但如果因此而忽略了游戏本身想要向玩家讲述的那个故事，确实会让人感到遗憾。“春恋紫花梦惜别”，这是当年神崎堇宣布引退时海报上的标语，之所以在花组辉煌的时期选择让台柱引退，正是因为担任神崎堇声优的富泽美智惠小姐由于结婚而离开舞台，“为了不欺骗FANS的感情，才最终艰难地作出了选择”。当然，也许有人会不理解厂商这种做法，觉得改用其他声优不就可以了，没必要做的这么绝，那这里16惟一能说的就是“因为你没有爱”。


《樱大战》，对16影响最大的游戏。

血染东方一片红


现如今的高达又将迎来怎样的明天呢？

相信知道这句话出处的玩家肯定要比前一个多得多(虽然这句话当标题确实有些傻orz)，毕竟《G高达》无论动画还是游戏都还有一定的影响力，尤其是里面的那些名字，相信没接触过作品却知道里面“天剑绝刀”、“风云再起”、“东方不败”等角色的人不在少数。不过下面并不是要开始讨论这个“圣斗士版高达”，而是想感慨一下痛苦并快乐着的FANS。拥趸也好，死忠也罢，只要是有了这一标记，便意味着自己将生活在天堂与地狱之间。作为某个系列的支持者，熟悉的系统、一脉相承的感觉以及融入在每个作品中系列的亲切感，都是只有FANS们才能体会到的乐趣；但有时也不得不接受一些事实，哪怕是有悖于自己的追求。记得去年看到纽约华击团后16曾一度有放弃这个系列的想法，但想法归想法，无论是作为FANS还是工作需要，都不可能无视系列的正统续作(幸好有美人队长在)。最近一次凭借信念完成的游戏当属PS3的那款首发高达了，记得当时有人问为什么能够忍受这种既跳帧又拖慢，手感还不好的游戏，16回答得很简单：“因为这是高达”。FANS的做法可能看上去是盲目的，但不受外界影响、完全按照兴趣享受自己喜爱的游戏，这一点不正是作为一个玩家至高的幸福吗？踩雷并不可怕，只要坚定自己的选择就一定会获得独一无二的乐趣。其实仔细想一想，如果真的能遇上一款雷到极至的游戏，不妨就被它炸上天化作红霞万丈，这一过程说不定会出乎意料的有趣……

玩·游戏

其实作为将兴趣当成职业的编辑，谈论“玩”并不合适，因为“缩在沙发里，一边往嘴里塞着零食，一边悠闲地按着按键”的日子已经离我们非常遥远了。用“与时间赛跑”来形容攻略的制作，虽然俗套但却是再贴切不过的：4～5天搞定一个攻略是再平常不过的了，抛开吃饭睡觉以及上厕所等不可抗力，1天中2/3的时间都是在跟同一款游戏较劲。不过也正因如此，在难得的休息时间里，我们肯定会选择最适合自己的方式来感受喜爱的游戏——用个不太标准的比喻：判断杂志好坏的最快方式，就是看读者上厕所的时候选择哪本。也许这篇形散神更散的文章会被当成是骗页数，大家不妨将前面所扯的那些当成是份美芹，而16无非是想说在我们还没有对游戏丧失热情的今天，就应该用自己喜欢的方式来感受它。也许我们会离开曾在生活中占有重要地位的游戏，但对于真正享受过游戏的人来说，这段过程拥有的将会是最宝贵的回忆。


珍视对游戏的感觉吧，因为我们是“玩家”。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：游戏，我该拿怎样的方式来感受你？
【2006-12-26 10:10:10 | By：胜负师】
我们常说“玩家，玩家”，但有多少“玩者”能真正被称之为“玩家”？玩家并不是那些高手达人或涉猎极广，将游戏如数家珍的人，而是擅于发现游戏中乐趣的人。

RE：游戏，我该拿怎样的方式来感受你？
【2006-12-26 11:11:11 | By：纱迦】
作为玩家，要勇于去尝试一些新的游戏类型和新的游戏系列，而不是总局限于几个超大作，这样就能获得更多的乐趣。

RE：游戏，我该拿怎样的方式来感受你？
【2006-12-26 12:12:12 | By：多边形】
I love this game!

RE：游戏，我该拿怎样的方式来感受你？
【2006-12-26 13:13:13 | By：邪魔天使】
只要当我们老了，回首这段青春，自己觉得不后悔那就足够了。

飞越巅峰 联想IEST2006激情落幕



■身着唐装解说比赛成为本次赛事的亮点之一。

2006年12月12日，联想IEST2006国际电子竞技锦标赛圆满落下帷幕，来自韩国的张载豪、朴正石分别夺走了《魔兽争霸》、《星际争霸》的冠军宝座，而《实况足球》的桂冠则由中国人秦源达取得。联想IEST2006国际电子竞技锦标赛是由全球第三、国内名列第一的PC企业联想集团全力主办的电竞赛事，本次赛事云集了国际最强阵容的年度三大赛事(WCG、ESWC、WEG)所产生的魔兽争霸、星际争霸和实况足球三个项目共24名顶尖选手，这也是迄今为止国内电竞史上规模最高、阵容最强的赛事。无论是来自韩国的《魔兽》高手张载豪、鲁宰旭，还是法国的《实况足球》玩家Grannec Bruce，以及国内顶尖高手李晓峰、秦源达、宋显智，他们都显示了国际电子竞技比赛的最高境界。另外，作为一个举办在中国的比赛，IEST 2006在赛事品牌上一直都极力突出本土和国际特色，不仅选择古色古香的东苑戏楼作为比赛场地、典雅华丽的唐装作为选手服装，而且IEST还在总决赛前组织明星们参观了故宫博物院，拍摄了一组别具特色的京剧艺术照，把国粹艺术通过这种别样的方式传达给来自10个不同国家的选手。这些举动不但让各国选手充分领略了博大精深的中华文化，还透过IEST赛事的国际影响力，将独特的文化传播理念辐射到国外电竞玩家群体之中，将本土化概念融入了高科技的电竞赛事中。

虽败犹荣 本土天王憾负月神

在国内最具人气的《魔兽争霸》领域中，来自中国的玩家Sky和韩国人气选手Moon可谓旗鼓相当。虽然在这几年的发展中，国内《魔兽争霸》涌现出了一大批优秀的选手，被中国《魔兽争霸》连夺世界冠军的人族天王Sky可谓个中翘楚。但韩国的起步比我们早，其中多名



■韩国选手Moon（张载豪）正在聚精会神地进行比赛。

选手对我国玩家的影响都很大，比如这次代表韩国参赛的明星Moon就被我国玩家追捧为月神，具有不可替代的偶像地位。Sky与Moon的对战成为了本次比赛最大的看点。两人在比赛中都显示出过人实力，轻松杀入决赛。决赛前三局Sky一胜两负，于是比赛进入了白热化的第四局。开局Sky即强行压制，用高强度操作和压制性的打法强行把战场放在Moon的基地附近。双方的部队不停地发生战斗，随着时间的推进，Sky在中期逐渐占据了优势，然而Moon没有放弃，而且在不断的坚持和消耗战中开始一点点挽回劣势。最后Sky因为求胜心切，被Moon抓住机会彻底翻盘。比赛结束后Moon表现地非常平静，安静地签完比赛记录和Sky握手之后回到了休息室，而Sky则黯然了许多。不过这场战斗决不是完结，也许就在IEST 2007，Sky终究会超越传说中的月神。

《星际争霸》爆出最大的冷门 《实况足球》国内高手包揽冠亚

在另外两个项目的比赛中，中国选手Super小组赛即击败韩国星际天王Yellow，爆出了IEST 2006全球总决赛开赛之后的最大冷门。虽然在《星际争霸》比赛的决赛上



■各国选手纷纷身着唐装亮相。

Super以1：3憾负，但取得亚军的成绩，以及击败一直高不可攀的韩国高手，能够在两位国际一线选手身上取得三场胜利，Super已经完成了一次壮举。而《实况足球》的冠亚军则毫无悬念的由两名中国选手摘取。

最后，作为赛事的主办方，联想集团高级副总裁兼大中国区总裁陈绍鹏表示："电子竞技运动是一个与高科技信息产品紧密结合的体育项目，我们希望在今后能不断提供创新的技术和高品质的产品，更好地帮助国内外的电竞选手充分发挥竞技水平，取得优异的成绩。其次，联想作为一个源自中国的国际化企业，我们也非常希望通过我们的不懈努力，推动中国的电竞运动蓬勃发展，迅速跻身国际先进水平之列。同时，联想作为奥运会的TOP合作伙伴，更希望通过推动电子竞技运动的普及，向全世界的青少年传递拼搏、进取的奥运精神。"





上海王子电玩

（原上海王子游戏） www.wzdw.net.cn

四川路店　　　海宁路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　邮编：200021　收款人：王君春
邮购咨询电话：021-53837005　021-29624469　QQ：414602755
E-mail：ps_wzdw@yahoo.com.cn　淘宝商店：http://shop33984519.taobao.com/

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
夏普 9035H 手机（3G）黑、红、白三款颜色	4300/20	苹果 ipod nano2 代 2.0GB（绿色）	1150/10
夏普 7035H 手机（3G）四款颜色	2250/20	苹果 ipod nano 4.0GB（黑色、白色）	1280/10
夏普 904SH 手机（3G）黑、兰、紫三款颜色	2000/20	苹果 ipod nano2 代 4.0GB（蓝、银、粉、绿）	1550/10
三星 804SS 手机 黑色、黄色	2200/20	苹果 ipod nano2 代 8.0GB（黑色）	1880/10
SONY T10 数码相机（日本版 日本生产）	2300/20	苹果 ipod video2 代 30.0GB（黑色、白色）	1900/10
SONY T50 数码相机（日本版 日本生产）	2550/20	苹果 ipod video 60.0GB（黑色、白色）	2450/10
Canon IXY DIGITAL 800IS 数码相机（日本版）	2150/20	苹果 ipod video2 代 80.0GB（黑色、白色）	2780/10
任天堂 Wii 主机 日本版（全配置、原包装）	2500/30	SONY PSP 日本限定版（合金装备、黑乾走版）	3600/20
PS3 主机 日本版 60GB（主机＋原装无线手柄＋AV 线）	5300/50	SONY PSP 手掌机（日版）普通型	1480/20
PS3 主机 日本版 20GB（主机＋原装无线手柄＋AV 线）	3980/50	SONY PSP 手掌机（日版）金装型（黑、白）	1650/20
PS2 主机（77006 型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1150/20	任天堂 DS Lite 日版 白、冰兰、兰、黑色	1200/20
PS2 主机（75006 型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1150/20	任天堂 DS Lite 美版 白色	1180/20
PSone 主机全套（手柄2只＋记录卡＋10张游戏碟任选）	380/20	任天堂 DS 手掌机（日版、港版、美版）	980/20
PS1 主机全套（手柄1只＋记录卡＋10张游戏碟任选）	300/20	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
Xbox 360 主机 港版（原装手柄＋耳机＋蓝读＋电源）	2850/30	任天堂 GBA-SP 日本版 手掌机	580/10
Xbox 主机（手柄＋直读＋电源＋游戏碟5张）	680/30	任天堂小神游 SP 机增亮型（全套）	880/10
DC 主机（主机＋电源＋组手柄＋10张游戏）	350/20	超任主机（原装手柄＋AV 线＋电源）	120/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。
本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！
GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。

上海市虹口区四川北路……四川路店
营业时间：10：00-20：30（节中无休）

上海市黄浦区广西南路81号海宁路店
电话：021-53837005　021-29624469
营业时间：12：00-19：30（节中无休）



河南三利电子

北通游戏系列产品河南唯一总代理商
“OS”掌机系列产品河南唯一总代理商
神游公司系列产品河南指定代理商

十年老店，诚信为本！专业批发、维修，并拥有完善的售后服务，是广大玩友的最佳选择！

总部地址：郑州市二马路 25-2-122 写字间（邮政一招）火车站北出站口向北 300 米路东
批发、加盟、邮购电话：0371-66976026
修理部电话、传真：0371-66952219
综合办公热线：13803712126
邮编：450000　QQ：573457140
总经理：宋必成 先生
（注：因各地经销商太多，版面有限不能全登。）

HENANSANLI

上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店

本月特价！

本月PSP特价！

入在本店购入主机PSP一律免费办理为会员，可终身享受……游戏、电影、MP3等的免费服务！

PS3　Wii

信誉是我们的生命力！质量配置，假一罚十！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，透明式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、欺诈消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，使我在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在各电网上长期保持着很高的好评率与信誉度。

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多！





欢迎邮购

P·K数码宝山店
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电话：021-66288809　联系人：赵伟刚　邮编：200071
QQ 284046009　营业时间：早11：30-22：30
公交：轻轨一号线直达宝山路站，66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0116 4822 455　持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113　持卡人：赵伟刚

P·K数码彭浦店
地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号（近640号对面）　邮编：200435
电话：021-56831506　联系人：张杰　QQ 171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线　营业时间：早11：30-22：30
……银行卡号：9555 5002 1584 1225　持卡人：张杰
……银行卡号：9558 8010 0115 6063 484　持卡人：张杰

北京嘉兴游戏机经营店

大卖场

*（海淀区）中关村鼎好电子商城地下二层B206室
热线电话：010-82698156
大宗购物热线：010-82698157

*（东城区）美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010-64031581　64035610

*邮购汇款地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号　邮编：100010
收件人：蔡晓初 先生　传真：010-64035610
交通银行：405512 4091 9649 609　农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！



PSP 均为1.5版
Wii、PS3 现货供应、电话垂询！
NDSL 1120元（多款颜色）　神游NDSL已发售！
PStwo70000型全系列 980元（限20台）
XBOX360 全场特价

嘉兴三无维修中心

1. 免费对各种主机保修
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，并免费（只收取维修配件费）

PS II 配件　　PSP 配件

攻略大全

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页。

本公司面向全国批发主机和配件！
因版面有限，如需PSP、NDS原版游戏，详情请电询！
电话：010-64035610（10：30-19：30）

上海 瑞格电玩

上海 游戏2000



2188元 Wii



4888元 PS3



2688元 XBOX360

1388元 PSP



凡购PSP主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！



1088元 NDSL

凡购NDSL主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！

卢湾区
瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路719号
电话：021-53062481 联系人：廖扬捷
MSN：YAYA1979@MSN.COM
QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 082
招行帐号：6225 8802 1012 8063
公交线路：109、932、地铁、黄陂南路站下，往新天地方向步行7分钟
营业时间：10：00–20：30

静安区
游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021-62182099 62675167
收款人：冷涛 13002128861
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4166 962
持卡人：冷 思
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路、地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00–20：30

徐汇区
游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路） 邮编：200237
电话：021-64252807
联系人：李兆中 13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4166 931
公交线路：50、218、131、957、地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00–20：30

昆山市
游戏2000（昆山市和鑫加盟店）
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512-57519020 51307526
传真：0512-57519020
联系人：卞慧

南京新世界电子公司

www.xsjgame.com



业务QQ：583544576 神游联盟QQ：362119163 网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货，全国联保，渠道正宗。现“神游联盟”专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目 “神游公司iQue系列产品”“索尼游戏机系列产品”“任天堂掌机系列”“精码精灵掌机系列”及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。



旗舰店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353 联系人：谢小姐



批发部：南京建宁路22号
电话：025-85514909 联系人：卞小姐

南京新世界经营总部

地 址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 联系人：卫先生 卞小姐
批发热线：（传真）025-85501289 85514909
邮购部： 地 址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 邮编：210037
收款人：万洪东 电话：025-85514909转103
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内 电话：025-85514909转105 联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3 电话：025-83210718 联系人：陶先生



新街口：南京中山东路71号
电话：025-84704938 联系人：葛小姐



中央门：南京建宁路13-12号
电话：025-85511069 联系人：卫先生



电子城：南京洪武路135号中山电子城B08档
电话：025-86868550 联系人：郑小姐



汉中门：南京汉中门大街迎春里3号108
电话：025-86866868 联系人：高小姐



大洋百货：南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话：025-85549329 联系人：王小姐



网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329 联系人：赵先生

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！



网上购书 读者朋友们也可到我们的淘宝网上书店进行购书，同样免收邮费。地址是：shop33788833.taobao.com
或者在登陆淘宝网后，搜索"动漫游工作室书店"（在左边的下拉菜单中选择"店铺"）也可来到本店。



本辑详细内容请翻阅第46页